MSXマガジン 第6巻 第11号 通巻60号 昭和63年11月1日発行(毎月1回1日発行) 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

# MSXマガジン

特集 きわめればRPG
●RPGコンストラクションツール"ダンジョン万次郎"
●クリムゾン●アルギースの翼●アークス

MSX 2+ HARD NEWS
各種ハードの新製品を集めて、大紹介だぞ!

特別付録
ぎゅわんぶらあ自己中心派
ミラクル得点計算下敷き

# SONY

MSX界の実力機だ!

**1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。**

「ゲームプログラミングツール（F1XDJ専用）」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。 詳しくは下の小林クンの例を見よう!

**2 日本語処理機能だって標準装備さ!**

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語（複合語含む）の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

**3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。**

8オクターブ9音同時発音／メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

**4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。**

**5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。**

# ついに、ゲームデザイ

## 小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」を

もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

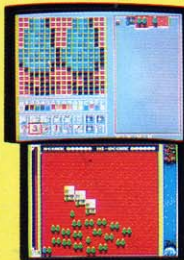
XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで **つくりはじめたそ**

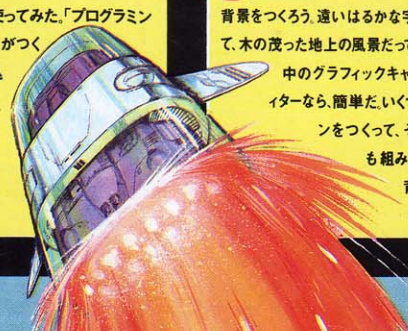
### Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!

小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。

### Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくろう。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。

### Step 3 グラフィックエディター 大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色
を使って、画面い
いにグラフィッ
描けるんだ。そ
ボクはコリにコ
「DEMEROO
のタイトル画
くっちゃったそ

# F1XDJ

■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備
■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDJ MSX2+
標準価格 69,800円 **新・発・売** 10月21日

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1XDmk2 MSX2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ＜FDD＞内蔵■＜スピコン＞＜連射ターボ＞搭載■＜ポーズボタン＞機能付■＜集中インジケーター＞装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■＜2スロット＞装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

# ン・パソコン登場だ!

## 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

小林君のつくったデメロン最終画面だ!

## 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

てボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミン
説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい
づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで
るだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナル
をプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲーム
ナーなんだぜ!!

## 全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!

# 自作ソフトを応募して欲しい!!

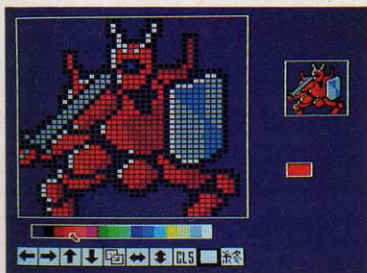
### 「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門　ゲームソフト(R.P.G,シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
■小林ツクロウ君部門　「F1ツールディスク」(F1XD, F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
■アイデア部門　こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間　'88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品　MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー㈱に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発)をご覧下さい。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

# MSXマガジン CONTENTS

Magazine for Home Personal Computer System



ロールプレイングゲームのファンの人、お待たせしました。RPG特集ですよ。ダンジョン型タイプのRPGをコンストラクションできる『ダンジョン万次郎』をはじめとして、『クリムゾン』、『アルギースの翼』、『アークス』などの最新RPGも紹介。秋の夕暮れはつるべ落とし、どっぷりと、RPGにはまり込んで、きわめれば、やはりRPG特集だぜ!!

·············November 1988

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

## 特別付録

**ぎゅわんぶらあ自己中心派**
**ミラクル得点計算下敷き**

この下敷きで、キャラクターへの理解をより深めてしまおう!

## ショート・プログラム

この快挙を見よ! 読者投稿絶好調のMマガは、合計6本のショートプログラム攻撃に移ったのだ。



## NEWSOFT



## 最新ゲーム徹底解析



## SOFTWARE REVIEW



11

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

# MSX SOFT TOP 30

おやっ、激ペナが1ヵ月ぶりの返り咲き！イースⅡの天下もあっという間だったなぁ。アレスタもじりっじりっ、と上がってるね。TOP30圏外から一気に5位のFMPACは着実な伸びが期待できそう。同じく、一気に7位のクリムゾン、11位のエルギーザ、14位のファンタジーもこれからのTOP5候補だね。おもしろくなってきたぞ〜。

| 注目ソフト | 順位 | 先月の順位 | ソフト名 |
|---|---|---|---|
| ↑ | 1 | 6 | THEプロ野球 激突ペナントレース |
| | 2 | 1 | イースⅡ |
| | 3 | 2 | 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン |
| | 4 | 8 | アレスタ |
| ↑ | 5 | − | FMパナアミューズメントカートリッシ |
| | 6 | 4 | パロディウス |
| ↑ | 7 | − | クリムゾン |
| | 8 | 7 | 信長の野望・全国版 |
| | 9 | 3 | ディスクステーション創刊準備号 |
| | 9 | 5 | ドラゴンクエストⅡ |
| ↑ | 11 | − | エルギーザの封印 |
| | 12 | 24 | コナミの新10倍カートリッジ |
| | 13 | 8 | 三國志 |
| ↑ | 14 | − | ファンタジー |
| | 15 | 20 | F-1スピリット |
| | 16 | 16 | イース |
| | 17 | 18 | ハイドライド3 |
| ↑ | 18 | − | MSX-WriteⅡ |
| | 19 | 28 | 麻雀悟空 |
| | 20 | 22 | ワールドゴルフⅡ |

**ジャンル**

- アクション
- ロールプレイング
- アドベンチャー
- シミュレーション
-  パズル
- アプリケーション
- テーブルゲーム

**集計方法**

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

**集計期間**

1988年8月9日から9月8日までの期間が対象となっています。

| メーカー名 | 対応機種 | メディア | 価格 | ジャンル | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| コナミ | MSX2 | メガROM | 5,800円 | | 10560 |
| 日本ファルコム | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 8310 |
| 光栄 | MSX<br>MSX2 | メガROM＋SRAM | 9,800円<br>9,800円 | | 4990 |
| コンパイル | MSX2 | メガROM | 6,800円 | | 4590 |
| パナソフト | MSX | メガROM＋SRAM | 7,800円 | | 4450 |
| コナミ | MSX | メガROM | 5,800円 | | 4270 |
| スキャップトラスト | MSX2<br>MSX2 | メガROM＋SRAM<br>2DD | 7,200円<br>6,800円 | | 3450 |
| 光栄 | MSX<br>MSX2 | メガROM<br>メガROM＋SRAM | 9,800円<br>9,800円 | | 3160 |
| コンパイル | MSX2 | 2DD | 980円 | | 3040 |
| エニックス | MSX<br>MSX2 | メガROM | 6,800円 | | 3040 |
| コナミ | MSX<br>MSX2 | メガROM<br>メガROM | 5,800円<br>5,800円 | | 3000 |
| コナミ | MSX<br>MSX2 | メガROM＋SRAM | 5,800円 | | 2730 |
| 光栄 | MSX<br>MSX2 | メガROM<br>メガROM＋SRAM | 12,800円<br>14,800円 | | 2580 |
| ボーステック | MSX2 | 2DD | 9,800円 | | 2130 |
| コナミ | MSX | メガROM | 5,800円 | | 1610 |
| ソニー/日本ファルコム | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 1580 |
| T&Eソフト | MSX<br>MSX2 | メガROM | 7,800円 | | 1510 |
| アスキー | MSX2 | メガROM | 24,800円 | | 1360 |
| シャノアール | MSX2 | メガROM | 6,800円 | | 1230 |
| エニックス | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 990 |

| 注目ソフト | 順位 | 先月の順位 | ソフト名 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| | 21 | 21 | マンハッタンレクイエム | リバーヒルソフト |
| | 22 | 11 | パナアミューズメントカートリッジ | パナソフト |
| | 23 | 12 | 抜忍伝説 | ブレイン・グレイ |
| | 24 | — | MSX-DOS2 | アスキー |
| | 25 | 13 | ファミリーボクシング | ソニー |
| | 26 | 14 | プロ野球FANテレネットスタジアム | 日本テレネット |
| | 27 | 15 | ファミクルパロディック | BIT² |
| | 28 | 18 | 殺意の接吻 | リバーヒルソフト |
| | 29 | — | 谷川名人の将棋指南 | ポニーキャニオン |
| | 30 | 30 | HALNOTE | HAL研究所 |

TOP5

# 1 THEプロ野球 激突ペナントレース

●アクション ●コナミ

おーっとお、今月の第1位にはあの『激ペナ』が不死鳥のごとく返り咲いたぞ！ 一度は6位にまで落ちたのに、その奇跡的な復活ぶりは、左腕を痛めて引退した後、右腕で復活した星飛雄馬の生きざまに通ずるものがある。根性です。涙です。感動です。青春です。そうです、やっぱり野球というスポーツは筋書きのない、美しさあふれるドラマなのです。うおおーっ、父ちゃん。『激ペナ』は絶対に来月も1位になってやるぜ。そして、あの空に浮かぶでっかい星にむかってはばたくんだ。みんなも応援してくれよなっ。

# 2 イースII

●RPG ●日本ファルコム

ガーン！ これはショックだ。しばらくは1位の座を保つと思っていたのに……。なんて声が聞こえてきそうだ。先月、破竹の勢いでトップを獲得した『イースII』だが、今月はちょっと疲れたか。いや、ここでひと休みしたあと、またトップというゴールに向かって突き進むだろう。いけ、イースII!!

ところで最近編集部に送られてくる読者はがきの、〝キミの一番好きなソフト〟のところにイースIIを書いてくる人が多い。この人気なら、再度トップへ返り咲く可能性も高そうだ。みんなの期待に応えて!!

# 3 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●シミュレーション ●光栄

根強いファンのいるシミュレーション陣営の中でも、今いちばんの人気者といったらこの『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』だ。先月より1ランクダウンしたのは残念だけど、先輩格の『三國志』や『信長の野望・全国版』と同じように、息の長いゲームになるんだろうね。

ジンギスカンは、シミュレーションの命ともいえる、プレイヤーを失望させないリアリティーや、美しいグラフィックなどのほかに細かい点までちゃんとフォローしてあって、それが高い人気の源なんだろうね。さあ、来月は念願の1位になるのかどうか、楽しみだね。

## 今月の注目ソフト

### 7位 クリムゾン

いきなり7位に初登場のクリムゾン。PC-8801版からの移植で、ドラクエタイプの本格派RPGだ。美しいグラフィック、迫力あるモンスター、広大なマップ、そしてシナリオの奥の深さには、目をみはるものがある。今後の動きが気になるソフトだ！

## TAKERU TOP10

今月も、吉田工務店依然強し！ というわけでタケルのTOP10の御紹介なのです。

いきなり2位のラドラの伝説も頑張ってるし、同じく新顔の網元さんも大健闘してくれるじゃないの。ガイアの紋章は不動の3位をキープしてるけど、先月4位のBallOut はいったいどこへいってしまったんだーい。噛めば噛むほど味が出るタケルのTOP10、来月も楽しみにしててね。

| ランク | ソフト名 | メーカー名 | 機種 | TAKERU価格 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 吉田工務店 | MSXマガジン | MSX2 | 3,500円(3.5D) |
| 2 | ラドラの伝説 | MSXマガジン | MSX、MSX2 | 2,000円(3.5D) |
| 3 | ガイアの紋章 | NCS | MSX2 | 4,800円(3.5D) |
| 4 | アドベンチャーツクール | MSXマガジン | MSX2 | 3,500円(3.5D) |
| 5 | 網元さん | MSXマガジン | MSX2 | 4,500円(3.5D) |
| 6 | 麻雀狂時代Special | マイクロネット | MSX2 | 5,400円(3.5D) |
| 7 | 王子ビンビン物語 | イーストキューブ | MSX2 | 6,200円(3.5D) |
| 8 | 新ベストナインプロ野球'87版 | アスキー | MSX2 | 5,800円(3.5D) |
| 9 | 忍者 | ボーステック | MSX2 | 5,800円(3.5D) |
| 10 | カサブランカに愛を | シンキングラビット | MSX2 | 5,800円(3.5D) |

●9月13日現在

# 4 アレスタ

●アクション ●コンパイル

人気急上昇、8位から4位へとジャンプアップした『アレスタ』。数ある正統派シューティングのなかでも最高のデキとのもっぱらの評判だ。動きも良し、音楽も良し。とくれば人気がでるのも当然だよね。さすがはコンパイルだ。

そうそう、コンパイルのシューティングはボタンを押しっぱなしで連射ができる、という伝統(?)がある。だからアクションが苦手な人でも気軽に楽しめるんだ。とはいえ、敵の攻撃は非常にキビシイ。自機アレスタをガンガンパワーアップさせてやっつけちゃおう。

最近波にのっているコンパイル、来月のターゲットはベスト3だ!

# 5 FMパナアミューズメントカートリッジ

●アプリケーション ●パナソフト

おお、ゲームじゃないのに、すごい! 担当さん大喜びの第5位。FMPACクンが、今月の第5位なのだ。必要なアプリケーションならば売れる! という証明だね。

ジョージ・ルーカスだったっけな? 「映画の半分は音楽だ」と言ったのは。ゲームだってそうなのだ。ゲームがおもしろい! という半分は、そのBGM、効果音がになっているのだ。

そこへつけ込んでのFM音源ユニット。もちろん、ゲームのデータセーブ機能も見逃せないけど。

当たり前といえば当たり前かもね。7,800円でFM音源なんだし。とにかく、パナソフトに拍手拍手。

# 読者が選ぶ TOP20

今月もまた激ペナの圧倒的勝利! みんなすっかり激ペナに取りつかれてしまっているなぁ。

TOP20すべてが先月と同じ顔ぶれ。やっぱり、何事も積み重ねが大切だっていうことだね。

| ランク | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | 得票数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | THEプロ野球 激突ペナントレース | コナミ | 634 |
| 2 | 2 | ハイドライド3 | T&Eソフト | 457 |
| 3 | 5 | イースII | 日本ファルコム | 377 |
| 4 | 3 | 信長の野望・全国版 | 光栄 | 310 |
| 5 | 6 | パロディウス | コナミ | 232 |
| 6 | 4 | 三國志 | 光栄 | 228 |
| 7 | 6 | イース | ソニー/日本ファルコム | 187 |
| 8 | 10 | 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン | 光栄 | 184 |
| 9 | 8 | ドラゴンクエストII | エニックス | 168 |
| 10 | 9 | グラディウスII | コナミ | 97 |
| 11 | 11 | F-1スピリット | コナミ | 83 |
| 12 | 12 | シャロム | コナミ | 62 |
| 13 | 20 | アレスタ | コンパイル | 59 |
| 14 | 16 | 抜忍伝説 | ブレイン・グレイ | 55 |
| 15 | 14 | ガンダーラ | エニックス | 53 |
| 15 | 15 | ジーザス | ソニー/エニックス | 53 |
| 17 | 13 | 沙羅曼蛇 | コナミ | 48 |
| 18 | 18 | 大戦略 | マイクロキャビン | 43 |
| 19 | 17 | ワールドゴルフII | エニックス | 41 |
| 20 | 18 | ザナドゥ | 日本ファルコム | 36 |

●9月13日現在

## 調査協力店リスト

### 北海道

| 店名 | 電話 |
|---|---|
| ㈱金市館パソコンランド | ☎011-221-8221 |
| デービーソフト㈱ | ☎011-222-1088 |
| ㈱紀伊国屋書店札幌店 | ☎011-231-2131 |
| 九十九電機㈱札幌店 | ☎011-241-2299 |
| ㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー | ☎011-261-6211 |
| 光洋無線電機㈱EYE'S | ☎011-271-4220 |
| パソコンショップ ハドソン | ☎011-281-1151 |
| SYSTEM INN宝文堂 | ☎011-641-7911 |

### 東北

| 店名 | 電話 |
|---|---|
| 庄子デンキ コンピュータ・中央 | ☎022-224-5591 |
| 電巧堂仙台本店DaC | ☎022-261-8111 |
| 電巧堂DaC | ☎022-291-4744 |
| ㈱ダイエー郡山店 パソコン売場 | ☎0249-34-2121 |

### 東京

| 店名 | 電話 |
|---|---|
| サトームセン㈱パソコンランド | ☎03-251-1464 |
| ㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO | ☎03-251-1523 |
| ヤマギワ㈱ テクニカ店 | ☎03-253-0121 |
| ラオックス コンピュータ メディア | ☎03-253-1341 |
| 第一家電秋葉原東口パソコンソフト5 | ☎03-253-4191 |
| 真光無線㈱ | ☎03-255-0450 |
| 石丸電気マイコンセンター | ☎03-255-3111 |
| ㈱富士音響マイコンセンターRAM | ☎03-255-7846 |
| ADOマイコン・データショップ | ☎03-255-9515 |
| マイコンショップpulse | ☎03-255-9785 |
| 西友COMICA西荻窪店 | ☎03-334-6311 |
| マイコンショップCSK新宿西口店 | ☎03-342-1901 |
| 丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場 | ☎03-354-0101 |
| 東急百貨店 本店 コンピューターショップ | ☎03-477-3343 |
| ソフトクリエイト | ☎03-486-6541 |
| J&P 渋谷店 | ☎03-496-4141 |
| マイコンベース銀座 | ☎03-535-3381 |
| ファーベル大泉OZ | ☎03-978-4111 |
| ㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム | ☎03-981-0111 |
| J&P 八王子そごう店 | ☎0426-26-4141 |
| ムラウチデンキ八王子店 | ☎0426-42-6211 |
| J&P 町田店 | ☎0427-23-1313 |
| まちだ東急百貨店 コンピューターショップ | ☎0427-28-2371 |

### 関東

| 店名 | 電話 |
|---|---|
| パソコンランド21 高崎店 | ☎0273-26-5221 |
| パソコンランド21 前橋店 | ☎0272-21-2721 |
| ICワールド あざみ野店 | ☎045-901-1901 |
| 鎌倉書店㈱ | ☎0467-46-2619 |
| 多田屋 サンピア店 | ☎0475-52-5561 |
| ㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム | ☎0486-42-0111 |
| ㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム | ☎0429-27-3314 |
| ㈱ボンベルタ上尾 | ☎0487-73-8711 |
| ラオックス 志木店 | ☎0484-74-9041 |

### 中部

| 店名 | 電話 |
|---|---|
| ㈱ダイエー新潟店 パソコン売場 | ☎025-241-5111 |
| ㈱真電本店 | ☎025-243-6500 |
| PiC | ☎025-243-5135 |
| ㈱パソコンショップΣ | ☎052-251-8334 |
| カトー無線 本店4階 | ☎052-264-1534 |
| 九十九電機㈱ 名古屋店 | ☎052-263-1681 |
| パソコンショップ コムロード | ☎052-263-5828 |
| ㈱すみや パソコンアイランド | ☎0542-55-8819 |
| マイコンショップ うつのみや | ☎0762-21-6136 |

### 大阪

| 店名 | 電話 |
|---|---|
| ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 | ☎06-341-2031 |
| マイコンショップ CSK | ☎06-345-3351 |
| J&P 阪急三番街店 | ☎06-372-6912 |
| 上新電機㈱あびこ店 | ☎06-607-0950 |
| ㈱ニノミヤ エレランド | ☎06-632-2038 |
| プランタンなんばパソコンソフト売場 | ☎06-633-0077 |
| ㈱ニノミヤ別館 | ☎06-633-2038 |
| ニノミヤぱそこん亭PCランド | ☎06-643-1681 |
| ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー | ☎06-643-2038 |
| ニノミヤぱそこん亭FMランド | ☎06-643-2039 |
| ニノミヤムセン パソコンランド | ☎06-643-3217 |
| J&P テクノランド | ☎06-644-1413 |
| 上新電機㈱ 日本橋5ばん館 | ☎06-644-1513 |
| J&P メディアランド | ☎06-634-1511 |
| 上新電機㈱ 日本橋7ばん館 | ☎06-634-1171 |
| 上新電機㈱ 日本橋3ばん館 | ☎06-634-1131 |
| 上新電機㈱ 日本橋8ばん館 | ☎06-634-1181 |
| 上新電機㈱ 日本橋1ばん館 | ☎06-634-2111 |
| NaMUにっぽんばし | ☎06-632-0351 |
| 上新電機㈱ 千里中央店 | ☎06-834-4141 |
| 上新電機㈱ 泉北パンジョ店 | ☎0722-93-7001 |
| ニノミヤムセン 阪和店 | ☎0724-26-2038 |
| 上新電機㈱ 岸和田店 | ☎0724-37-1021 |
| 上新電機㈱ いばらき店 | ☎0726-32-8741 |
| J&P くずは店 | ☎0720-56-7295 |
| J&P 高槻店 | ☎0726-85-1991 |
| 上新電機㈱ せっつとんだ店 | ☎0726-93-7521 |
| 上新電機㈱ 池田店 | ☎0727-51-2323 |

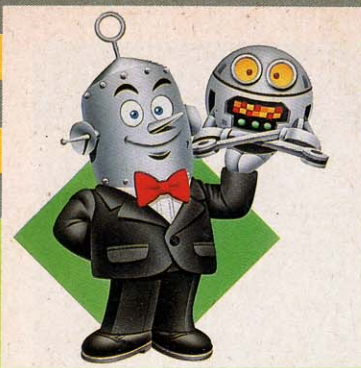
### 近畿

| 店名 | 電話 |
|---|---|
| 上新電機㈱ 和歌山店 | ☎0734-25-1414 |
| ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 | ☎0734-32-5661 |
| J&P 和歌山店 | ☎0734-28-1441 |
| 上新電機㈱ 八木店 | ☎07442-4-1761 |
| 上新電機㈱ たわらもと店 | ☎07443-3-4041 |
| J&P 京都寺町店 | ☎075-341-3571 |
| 上新電機㈱ ながおか店 | ☎075-955-8401 |
| パレックス パソコン売場 | ☎078-391-7911 |
| 三宮セイデン C スペース | ☎078-391-8171 |
| J&P 姫路店 | ☎0792-22-1221 |
| 上新電機㈱ 西宮店 | ☎0798-71-1171 |

### 中国・四国

| 店名 | 電話 |
|---|---|
| ダイイチパソコンCITY | ☎082-248-4343 |
| ㈱紀伊国屋書店 岡山店 | ☎0862-32-3411 |
| 宮脇書店 専門書センター | ☎0878-51-3733 |

### 九州

| 店名 | 電話 |
|---|---|
| カホマイコンセンター | ☎092-714-5155 |
| ㈱システムソフト 福岡 | ☎092-752-5275 |
| ベストマイコン 福岡店 | ☎092-781-7131 |
| ときはデパート トキハマイコンセンター | ☎0975-38-1111 |
| ㈱ダイエー 宮崎店 | ☎0985-51-3166 |

# MSX NEW SOFT

すっかり涼しくなっちゃって、ホント、過ごしやすい毎日ですね。おかげで頭の中もゲームの腕も冴えきっているハズ。それならば今月のMSXニューソフトで、その腕を試してみよう!! がんばれっ。

# ウイングマン スペシャル

ファン待望のウイングマンシリーズ第3弾が、ディスク2枚組でいよいよ登場！ ウレシイことにギャルのイロっぽさもグーンとアップしたのだっ。

オリジナルストーリーだから、いつも新鮮!

## 敵はあおいの幼なじみ

リメルに代わってポドリムスを支配した帝王ライエルの次の目標は地球征服。そこでウイングマンを倒すべく、ポドリムス人のナースを地球に送り込むことにした。じつはこのナース、あおいの幼なじみなのだが報酬に目がくらみライエルに従ってしまったのだ。

そのころ健太たちはヒーローアクション部の合宿をしていた。そしてナースは姿を隠しながら、彼らのようすをうかがっていた。

とまあ、ストーリーはこのように始まる。このゲームと従来のアドベンチャーゲームとの大きな違いは、ストーリー性や謎解きの部分の奥深さよりも、グラフィックの美しさとキャラクターの会話の楽しさのほうを追求していることだ。そのおかげで、登場するギャルたちも一段とイロっぽくなってるぞ。と、特にヴィムなんか……！

⬆このページに掲載している写真はすべて開発中の画面を撮影して使用しています。©集英社・桂正和・エニックス

## 広野くん がんばれー!

⬆右がウイングマンだ。これはまだ開発中だからボワーッとしているけれど、最終的にはカッコよくなるぞー。

## ライエルの野望

タイトル画面に続いて現われるのが左下の画面だ。これは、新しくポドリムスの支配者となった悪の帝王ライエルが、あおいの幼なじみのナースにウイングマンとその仲間を倒すことを命じ、それに対してナースが誓いをたてているところ。この大きさの差はなに？

前編の最後では、いよいよナースがその姿を現わす。戦い方はそれまでランダムに襲ってきたシードマンと同じなので、それまでマジメに戦ってきた人なら大騒ぎすることはないだろう。

## ひとくせ・ふたくせ

⬅あーっ、なんでひろきが女の子の部屋で寝ておるのじゃーっ。許せないけど、うらやましいやつ。フツーの男の子って出てこないのね。

➡相変わらず理解し難い行動で迫る我らが福本。まったく、何が悲しくてそんな木に張りついているのだ？ うーん、前世はセミとみた。

## みんな揃ってキレイになったのね

### あおい

➡じつはポドリムス人なのである。第一の敵、ナースはあおいの幼なじみなのだが……。

### ももこ

➡ソバカス美人だったのに、いつの間にやらソバカスは消えてしまったー。でも美人。

### くるみ

➡前回はちょっとしか出てこなかったけど、今回は大丈夫。仕草がアイドルしてるね。

### 松岡先生

➡ステキと言うべきか、別の世界へ行ったっきりと言うべきかわからないポーズがよい。

### みく

➡広野のためなら、どんなことでも努力してしまうという今どきよくできた女の子だ。

### くみこ

➡新聞部所属の行動派。なかなかさっぱりした性格で、そこがまたいいのだ。

### りろ

➡やたらとおさな顔でかわいいよー。なんとあおいと同じポドリムス人なのだ。

### ヴィム

➡極めつけのイロっぽさを持つヴィム。彼女の回りをよく調べてみると……!

### 会話モードで遊ぶ

とにかくこのゲームのメインであるギャルたちのかわいさには目を見張るものがあるわけだが、その会話がまたおもしろくて大変ヨロシイのだ。ほとんどボケとつっ込み！　なーんてね。もちろん女の子らしいかわいい発言からはったりの効いたものまであるけれど、みんなよく練られてるぞー。

それにかなり細部にわたり対応できるようになっているので、プレイヤーが入力したことに「それはできません」と返答されることは少ない。

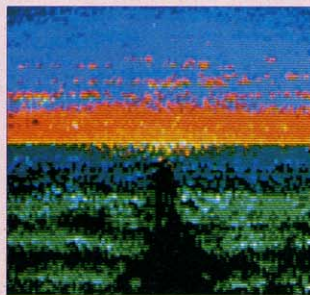
会話を楽しみながら、やれることはすべてやり、取れるものをすべて取っているうちに、自然に必要条件が満たされ気が付かないうちにゲームは進んでいく。新しい展開が一向にないというのは何かしら条件が足りないということ。常識はずれなこともやってみよう。

### チェイングして戦えっ

戦闘シーンでのアクションモードも健在だ。それに今回は新必殺技〝ヒートショック〟が登場する。どんな技かは使ってのお楽しみ。アクションモードはメッセージ画面を使って行なわれるが今度はスゴイ。ウイングマンも敵キャラもジャンプ力がついたためか(!?)グラフィック画面に食い込むほど高くジャンプしてしまう。一見2匹の虫が、微笑む美少女の胸元をブンブン飛んでいるようで笑える。しかしこれは唯一真剣に立ち向かう場面だから笑っていてはいかーん。とはいえ負けても死にはしないからご安心を。

ウイングマンシリーズはすべてオリジナルストーリーから成り立っているので、原作を知らない人でも十分楽しめるようにできている。当然ファンにとっては待望の第3弾だったわけで、決して見逃すことはできないぞ。

ウイングマンが大好きというスタッフが、ウイングマンのおもしろさをガンガン詰め込んだ自信作だけあって、その熱意がこちらにまで伝わってきそうなゲームだ。

## Let's Have A Break

無事ナースとの戦いを終え、おもむろに2枚目のディスクに入れ替えると……おおっ、やっぱり恒例の“コーヒーブレイク”が入っている。これまたファンにはうれしいところだね、うん。

全体的に、危機迫るというよりほのぼのとした空気の漂うゲームではあるが、ここは一段とほのぼのしている。うーん、平和だねえ。ま、ちょうど半分まで来たということで一息つきましょう。お茶でも飲んでお菓子でも食べて……まだ後編が残ってるというのに。

アドベンチャー
■エニックス
■MSX2・2DD・2枚組
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■9月30日発売・FMPAC対応
■価格7,800円

# グレイテストドライバー

先月号で紹介したド迫力のレーシングゲーム『グレイテストドライバー』の第２弾。世界の有名なレーシングコースを、まるで実際にＦ１に乗ってレースしているようなスリルと興奮が、今キミのMSXを襲う!!

## キミは栄光の"GD"を目指すのだ!

### とってもグレイテスト

シグナルが赤から青へ変わる瞬間、静から動へ……。甲高いエキゾースト・ノートを残して第一コーナーへ。冷たく研ぎすまされた神経と、熱く燃える情熱が死線を超えて爆発する。というクールでドライな雰囲気の『グレイテストドライバー』。その全貌が明らかになったのだ。全16ものコースはすべて1988年の実際使用されている、ブラジルGPからオーストラリアGPまでのグランプリサーキットコースをリアルにシミュレートしている。遠心力から生じるコーナーでのスリップ具合なんかもリアルなのだ。おまけに、キミと壮絶なバトルを繰り広げるマシン（もちろんコンピュータが操作する）は単なる障害物ではなく、ブロッキングやテール・トゥ・ノーズなど、実戦さながらのテクニックで立ち向かってくるのだ。しかもそれらのテクニックは、ドライバーの性格や思考が反映した動きなので、かなりの苦戦を強いられるかも。

しかしそんなことで弱音を吐いてはいられない。抜かれたら抜き返す。指先と視線に神経を集中させ、目指すはゴールで迎えるチェッカーフラッグ。そして最終目的の"グレイテストドライバー"へ！

⬆思わず足に力が入ってしまうほどのスピード感。もう気分はアラン・プロスト。

## こんな画面構成なのだ

### ゲーム画面

⬅コックピットから見たコースだ。まるで自分が本物のＦ１レースに参加しているような気持ちになってしまうほどリアルなのだ。

### ラップ&ラップタイム

➡上の数字が、残り何周走ればいいかを示し、その下が前回どれくらいで１周したかを表わす。ラップタイムを縮めるんだ！

### ポジション

➡今、自分が何位かを教えてくれる。なかなか親切だね。でも、こればっかり気になって、レースに身が入らなくなったらどうしよう。

### 各メーター

➡左からテンプメーター(エンジンの温度)、フュエルメーター(残りの燃料)、タコメーター(エンジンの回転数)なのだ。

### インフォメーション

⬅これで、マシンのどこがイカレちゃったのかわかるようになっている。おや？　と思ったら、すかさずピットへ。

### ギア

⬅オートマチック車なのでギアを入れる面倒はない。ギアが小気味よく変わるのが気持ちいいのだ。とっても。

### スピード

⬅一番気になるのがスピードだ。たとえば「ここのコーナーはこれくらいで走らなければ」といったときに見よう。

## 2人同時プレイに興奮

1人でプレイするのもおもしろいけど、やはりこのテのゲームは2人でプレイしたほうが盛り上がるのだ。そこで、2人でプレイするときのコツを教えちゃおう。

このゲームでの最大のポイントは、コースのとり方だ。自分にできるだけ有利なコースどりをしたいところだけど、初めてのコースなんかだとどこでどれくらい曲がっているか把握しづらい。そこで、スタート直後に相手のマシンを先に走らせ自分は相手のすぐ後を追うのだ。そして、自分のマシンに注意しながら、相手の走っているコースをチェックする。コーナーでは目印の看板がコース沿いにあるので、それを参考にすればいい。それをしばらく続けながら、ベストなコースどりを自分なりに発見するのだ。あとはキミのドライビングテクニックで先を走るマシンを追い越すだけだ！

そのほかの作戦としては、世界のF1レースのビデオやテレビ中継を観ながら、プロストやセナのような有名ドライバーの走りを研究するのもおもしろいぞ！

↑下のマシンが上のマシンをピタッとマーク。追い越すタイミングを図ってる。

↑黄色いマシンがひと足お先にゴールイン！　赤いマシンはラストスパートだ！

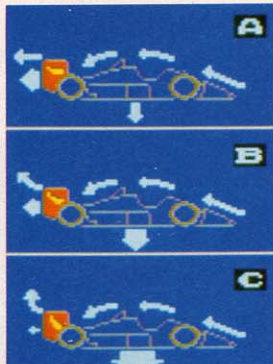
## ピットインはアニメーションだ

マシンがトラブッて、あえなくピット。しかし、ピットで迎えてくれるのはカラフルなアニメーションだ。修理する作業員(?)の動きがイイ味出してる。このほかに、優勝のときのシャンペンシャワーなどもアニメーションなのだ。楽しみ！

## セッティングが大きなカギ

レースの勝敗はなにも、ドライビングテクニックで決定するとは限らない。その日の天候やコースによって変えるパーツがレースの勝敗を決めることもよくあるからだ。したがってレース前のパーツ選びには細心の注意をはらわなければならない。エンジンはそれほどでもないが、タイヤやウイングなどはとくに天候に左右されやすいので、気をつけよう。いつも自分のマシンがベストコンディションでレースに臨めるように、いろいろ研究してみるといいだろう。

エンジンは最初、ノンターボのものしかないが、好成績をマークするとターボエンジンがプラスされたりする。ウイングは、レースが行なわれるコースに応じて選び、タイヤは天候に合わせる。そしてショックはコースと、天候に合わせて選んだタイヤを頭に入れて選択するといいようだ。とはいっても、これが絶対ではないので、実際に何度もレースをこなして、キミの頭と体で選ぶようにしよう。

### WING

↑比較的地味な存在のウイング。しかし、レースのカギを握る要素だぞ。

### ENGINE

↑最も重要なエンジン。パワーで選ぶか、それとも燃費をとるか。さらに進むにつれ、ターボエンジンもプラスされる。キミはどれにする？

### SHOCK

↑レース時の天候やコースの作りに微妙な影響を受けるのがこのショックだ。慎重に選ばなければならない。

### TIRE

SOFT　MID　HARD

A B C D E F

↑天候とは切っても切れないタイヤの選択。種類も豊富なので迷ってしまいそうだね。どれにしようかな？

## お知らせ

グレイテストドライバーが好きで好きでたまらないキミたちに、うれしい情報があるのだ。

10月22、23日の2日間、新宿のラオックス新宿8Fで、T&Eフェアが開催される！　時間は午後1時と3時の2回。内容はグレイテストドライバーの発表会ならびにゲーム大会。そして、制作者が自ら語るドライビングテクニックなんてコーナーも用意されている。ゲーム大会には豪華景品つきなので、エキサイトすることうけあいだね。そんなわけでヒマな人も忙しい人も、ぜひT&Eフェアに足を運んでみてね！

**アクション**
■T&Eソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■10月15日発売・FMPAC対応
■価格7,800円

# スピード感あふれる3Dアクション

# FEED BACK
## フィードバック

**言葉はもういらない。プレイした瞬間から、多彩な敵キャラクター、高速スクロールにキミは目を奪われることだろう。その名は『フィードバック』。アクション大好き派の、この秋要チェックの新作なのだ。**

⬆地上シーン。敵の攻撃をかわしながら進んでいこう。

### “ラキシス”を破壊せよ

時は未来のお話。天暦688年、人類は次元間転位と恒星間航行に成功した。その際に、膨大なエネルギーに満ちた異次元空間がいくつか発見され、そのエネルギーは宇宙開発に利用されるようになった。

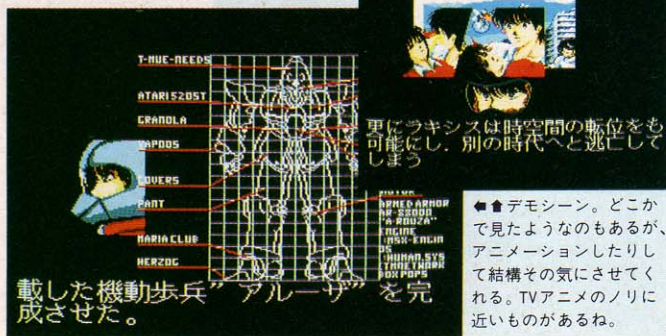
地球では、「未知の空間(通称、ディメックス)のエネルギー利用は危険ではないか」との声もあったが、ディメックスとその制御コンピュータ“ラキシス”によって、異次元エネルギーの利用が始められたのであった。めでたしめでたし。

ところがある日、異次元空間の異常により、“ラキシス”は暴走し、人類に攻撃をしかけてきたのだ！しかも“ラキシス”はディメックスを操作して時空間移動さえも可能にし、別時代へ逃走した。

もし“ラキシス”が過去の地球にでも現われたら、歴史がぬりかえられてしまう！　人類の危機！

数ヵ月後、防衛軍はディメックス転位時のひずみから時空間転位の原理を解明、転位先をもつきとめることに成功。同時に時空制御エンジンの試作型が完成した。しかしながら転位時の衝撃は大きく、それに耐えうる機体は防衛軍の最新機動歩兵、“アルーザ”ただ1機しかなかった……。

その頃、世界各地には謎の戦闘機が出現し、人類に攻撃をしかけてきた。“ラキシス”が異次元から、総攻撃を開始したのだ。

キミは“アルーザ”のパイロットとなり、時空の彼方をこえて“ラキシス”を破壊しなくてはならない。人類の存亡をかけた戦いが今、まさに始まろうとするのである。

⬅⬆デモシーン。どこかで見たようなのもあるが、アニメーションしたりして結構その気にさせてくれる。TVアニメのノリに近いものがあるね。

### ハードなシューティング

ステージは全部で6つ。各ステージの構成は次元転位時（これがまたカッコイイのだ）に敵と戦ったあと、各時代の地上シーンを進み、最後に待ちうけるボスを倒して1面クリアーとなる。でも敵の攻撃はとってもハード。

“アルーザ”はシールドが全部なくなれば即ゲームオーバー。たまったもんじゃない。そこで“アルーザ”をパワーアップさせる必要がある。その方法は、ゲームをしていると、ときどき飛んでくるパワーカプセルがあるので、それを取るだけだ。無敵になったり、誘導弾が使えるようになったりと、イイことずくめなのだ。

各ステージの敵は個性的なものばかり。キミの健闘を祈る。

### これが機動歩兵“アルーザ”だっ

自機“アルーザ”の設定の紹介。
AR-88000(A・ROUZA)

全高　：12.8メートルです。
全幅　：7.65メートルだぞ。
総重量　：17,600キログラム。
最大出力：1.2ジゴワット(??)
装備　：プラズマ・イオナ・バスター×1
ミサイルポッド×8
ディメンジョナルコンバーター×1。
搭乗者　：マービィ・ドナヒュー

何だかよくわからんけどスゴソウだよね。あとオートエアコンとパワステがあればいうことないんだけどねえ。あ、ちがうか。

とにかく、右にいる赤いロボット(?)みたいのが“アルーザ”だ。なかなかカッコイイでしょ。やっぱりアクションゲームの主人公はハデなリアクションをした方がいいよね。やるじゃん、て感じ。

⬆自機“アルーザ”の勇姿。モビルスーツを連想した私はもう古いのかなあ。

## カプセル取ってパワーアップしちゃえ!

青カプセル：10段階までのスピードアップ。移動速度と通常弾の速度が上がる。点滅している青カプセルはスピードダウンなので、調節もできるのだ。

黄色カプセル：シールドゲージが3増える。最大16まで取れるので、補給しよう。点滅しているカプセルは一定時間無敵になるぞ。

赤カプセル：敵を自動追尾する誘導弾が20発増える。とても便利な武器なのだがすぐなくなってしまうのが欠点。点滅カプセルは貫通する誘導弾になる。

## 多彩な敵キャラクター

このゲーム、敵キャラクターがカッコイイ。右にいるようなキャラがギュイーンと3Dのように飛んでくるさまは迫力ものだ。なかには変なカタチをしていて笑わせてくれるものもあるんだけどねー。

⬆うわー、ここは日本の江戸時代みたいなステージだ。和風の敵がでるぞ。

⬆1面のボス。ダメージを一定量あたえると、本当の姿(メカ恐竜)になる。

⬆次元転位シーン。背景がウネウネと動いて、こりゃもう迫力モンだぞ。

### 凝ってるんだよね

このゲームのウリは、なんといっても動きのスムーズさ。背景が流れるようなスクロールで、次元転位シーンなんか星が流れるように動いたりするから、宇宙空間をワープしているような気分になる。地上シーンでは遠くの景色がズリッ、ズリッと次第に現われてくるので、3Dっぽいリアルさも体感(?)できちゃうのだ。

また、敵の動きがスゴい。キャラクターの種類の豊富さもさることながら、この敵たちがさまざまなフォーメーションを組んで攻撃をしかけてくる。円陣、クロス、V字など、その動きはさまざま。こういうのが高速3Dで動くんだから驚きモノでしょ。

まだまだある。各ステージのボスがまたスゴイ。例えば4面のボスはパンチ攻撃(名前もパンチ)してくるんだけど、そのボスのこぶしがグイーンと大きくなったり、小さくなったりと、3Dで攻めてくるのだ。やられる姿もそれぞれ凝っていてオモシロイのだ。

➡機体が黄色に光っている間は、無敵なのだ! 今のうちに倒せ。

それにこのゲーム、FMPACに対応しているから、これを持っている人はビートのきいたノリのいいBGMが楽しめるぞ。やっぱりこのテのゲームって、BGMが良いほうがノメリこめるもんね。

あとね、私、アクションがニガテなんですけどー、という人。心配なさるな。たしかに一面一面はとってもムズかしいけど、一度ステージクリアーしたら、キミの持っているディスクやPACのS-RAMに、途中データをセーブできるのだ(もちろん、FMPACにも対応)。だからアクションゲームが不得意な人でも、ジックリとプレイできるってわけ。こういう配慮って、とってもウレシイよね。

エンディングもあっといわせる展開が待っているので乞うご期待。でもまあ、そこらへんはプレイしてからのお楽しみ。

で、結論としていえば、MSX2の3Dシューティングとしては最高のデキ。アクション派の人もそうでない人も、一度やってみる価値ありの注目ソフトだ。

さあ、キミも誘導弾をうちまくるソーカイ感を楽しもうではないか! 病みつきになるぞー。

**アクション**
■テクノソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格6,800円

## 見よ! 迫力の撃沈シーン

「ワレ、敵艦を発見セリ。トラ・トラ・トラ」。なに一人でブツブツ言ってんのよ。「ああ、こう言うとなーんか気分にひたれるじゃーん」

勝手にやってなさい。でも各ステージのボスってひとつひとつに特徴があって凝ってるんだよねえ。

⬆5面のボスの戦艦。1988年のペルシャ湾という設定。

⬆ビシュッ! という音とともに(?)火をふく戦艦。

⬆さらに爆発が広がる。アニメーションってカンジ。

⬆ああ、船が沈んでいく。敵とはいえ、あっぱれな奴。

# スーパー大戦略

**お待たせしました！　大戦略シリーズの集大成、『スーパー大戦略』がついにMSX版で姿をあらわした。この日を待ちのぞんでいたキミにいち早くご紹介！**

⬆格段に見やすく、かつ機能的になったメイン画面。ファンクションキーに各コマンドが割り当てられているなっ！

## マップは全部で25枚

発売されて久しい『大戦略』。しかして、まだ売れ続けているんだよなあ。戦略シミュレーションゲームの底力っていうところ、かな。

さて、その大戦略シリーズに、極めつけ、このたび『スーパー大戦略』が仲間入り！　こいつはグーだぜ、という感じ。大戦略にはまっている人なら、絶対に買っちゃうんだろうなあ。

スーパーと付いて、どこがパワーアップされたか!?　具体的な国、実在の国の軍事力を想定しての、タクティクスゲームができるのだ。

ソ連、ワルシャワ条約機構、西ドイツ、フランス、イギリス、イスラエル、スウェーデン、日本、中国、最新鋭兵器軍、そしてアメリカ２種。アメリカは、陸・空軍混成軍と、海軍・海兵隊混成軍の２種類が想定されているのだ。

お国がちがえば、兵器もちがう。アメリカならイーグル、ブラックホーク、M60パットン。ソ連ならMiG-31、SA-8ゲッコー。西ドイツならイロコイスにレオパルド。日本ならば、61式戦車に73式装甲車と、それぞれの国力、兵器に強烈な個性が存在している。

⬆ご存じ、"アイランド・キャンペーン"。大戦略の基本たるマップも当然収録！

それだけではない。大戦略では１対１の戦闘だったが、１対３、つまり最大４ヵ国での戦いをシミュレートできるようになったのだ。

## いよいよ攻撃！

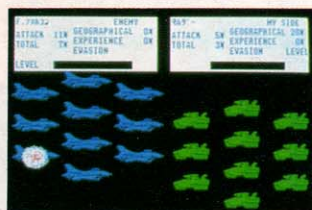
## さらに取り組める出来

そーかー、４ヵ国かあ。となってくると、当然マップも広くなっているわけなんだな、これが。さらに、１ヵ国が操ることができる部隊の数も32部隊から48部隊へと大増量。コンピュータ側の思考アルゴリズムも強化されているらしい。どうしよう。こりゃもう買ったと同時に眠れないな……。

細かいところにも、改良が加えられている。新しく仲間入りした地形の橋、要塞、湿地。ルールの上では、味方ユニットの上を通過できるようになりました。また、移動させたいユニットを選択すると、移動可能な範囲を画面上に表示してくれるという親切設計。

戦闘時における各ユニットの画面表示も、写真のように見やすく、各種データを基に判断しやすいようになっているし、他の表示画面も凝ったものとなっている。

なんかイイコトしか書いていないようだが、ほんとに大戦略ファンのキミなら、上を下への大喜びの出来なのである。あー、早く手に入れたいなあ、我々も。

来月号では、またさらに詳しくご報告する予定です。ああ、頭の中がムズムズしてくるぞー。

⬆戦闘シーン。大戦略に比べてスピーディーな戦闘なんだよ。ほんとのところはね。

⬆あらキレイなマップ。メーカーさんも胸をはって大イバリ！　だったです。

## いろいろ見やすい、わかりやすい

兵器の種類がふえて、地形の種類もふえて、ゲームのシナリオ進行はやや複雑になってしまったかと思うでしょ？　しかし、ここにある画面写真を見ていただけばおわかりのように、各種データが、機能的に表示され、より緻密な戦略の上で、ゲームが楽しめる、というわけなのだ。ラッキーだな。

⬆地形のデータに対する、各ユニットの走行性能、地形効果の表だぞ。

⬆兵器ユニットの一覧表。これはソ連軍のものだ。ミグとか、あるもんね。

⬆各兵器ユニットのいろいろなデータ。より繊細な判断が盛り込めそーだな。

**シミュレーション**
- ■マイクロキャビン
- ■MSX2・ROM＋SRAM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月下旬発売
- ■価格8,800円

# 大戦略シリーズがパワーアップして登場！

# 実在の神社、古墳を舞台に繰り広げられる壮大な伝奇ロマン

# 暗黒神話

## ～ヤマトタケル伝説～

**異色漫画家、諸星大二郎の代表作『暗黒神話』がアドベンチャーゲームになった。日本実在の神社、古墳を舞台に壮大なスケールで物語は展開されていく！**

⬅このページの画面写真は、開発中のものを撮影して使用しています。©諸星大二郎／東京書籍

### 時空を超えた物語

物語の始まりは、10年前へとさかのぼる。考古学好きの少年、武の父親が何者かによって殺された。

数々の謎を秘めた父の死、そして10年を経た今でも、捕らえられないその犯人……。

父の死の謎を探るうち、武はそれが単なる殺人事件ではなく、古代日本神話と深いつながりがあることを知る。その謎は、武の家（山門家）と、ヤマトタケルに滅ぼされた熊襲一族との1,600年にも及ぶ戦いの中に隠されていた。

「いつか熊襲一族の神・暗黒神を復活させ、この世を破滅に導く」と1,600年前に熊襲一族は世界に向けて呪いをかけた。その呪いが、父の死を契機に始まったのである。

暗黒神復活を阻止するためには、山門家の守護神であり、古代インド神話で世の中の真理を司る最高神、〝アートマン〟を呼び出さなくてはならない。そして、その資格のある者は武ただ一人なのである。

⬆九州にある、チブサン古墳の前。ここで何が起こるんだろうか？

⬆黄泉の国に立っているこの人は、考古学者の菊池彦だ。謎の人物である……。

### いたれりつくせり!

原作の雰囲気が壊れることなく、オリジナルストーリーも加わったこのゲーム。原作を知っている人でも知らない人でも、興味をそそられる内容だ。

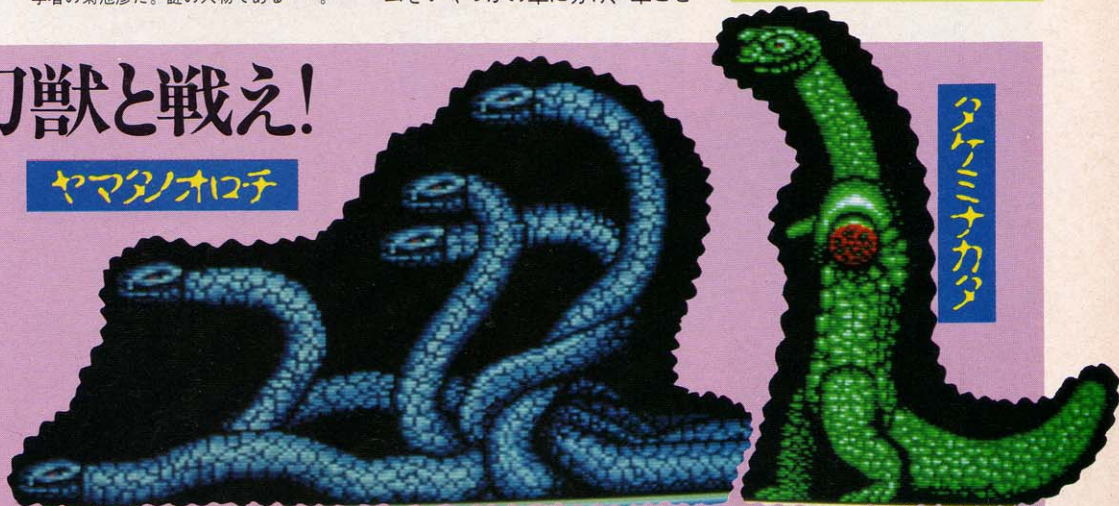
ゲームの目的は、主人公の武が数々の謎を解きながら、幻獣との戦いに挑み、8つの聖痕と三種の神器を手に入れること。そして、アートマンを呼び出し、最終的には暗黒神を倒さなければならない。

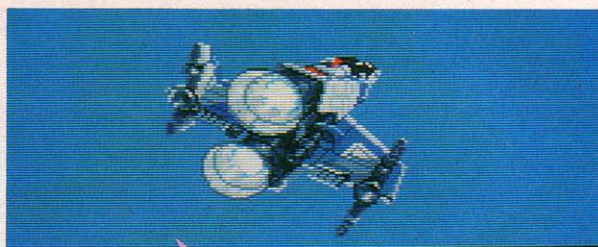
また、この暗黒神話では、ゲームをいくつかの章に分け、章ごとにゲームが始められるようになっている。そして、アドベンチャーゲームにありがちな、わずらわしいコマンド探しや、罠にはまっていきづまるといったこともない。

さらに、プレイヤーが今どの程度謎を解明できているかが一目でわかる〝知識ポイント〟が採用されている。これはRPGでいう〝経験値〟にあたるわけだ。新しいタイプのアドベンチャーゲームといえるね。

**アドベンチャー**
- ■東京書籍
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■10月下旬発売
- ■価格6,800円

## 巨大幻獣と戦え!

ゲームのポイントごとには、古事記や日本書紀に登場する巨大幻獣たちが武の行く手をはばむため、待ちかまえている。この巨大な敵を倒していかなければ、次のシーンには進むことができないのだ。そしてここで重要となってくるのが、どの程度ゲームの謎を解明したかによる知識ポイント。この知識ポイントの点数によって、敵への攻撃の強さが違ってくるのだ！

ゼビウス
# XEVIOUS

先月号でも紹介した『ゼビウス』。ノーマルゼビウスのほかにも、パワーアップされた新しいゼビウスが収められているんだ。これはもう、シューティングゲームの超豪華版だね。

あの興奮よ再び…

## 旧作を超えたゼビウス

今度発売される『ゼビウス』には、アーケード版を完全移植した16ステージと、新作部分の16ステージが収められる予定。「なぁ～んだ、オイラはアーケード版を究めたからカンケイないね」。と思うなかれ。従来のゼビウスではエリア16をクリアーするとエリア7にループしていたが、MSX版では感動のエンディングがキミを待っている！

⬆パワーアップアイテムをいかに上手く使うかが生死の分かれ道となる。

そして、もっと楽しみなのが、〝新作のゼビウス〟の内容。敵キャラのデザインはほとんど変わっているし、パターンもまったくのオリジナル。ソルバルウもゼビウス軍に対抗すべく、〝パワーアップ〟ができるようになっているのだ。その上、自機がソルバルウだけではなく、3機種の中から選べるというのもウレシイね。

それら3機種を説明しよう。まずは旧作で活躍した〝ソルバルウ〟、前方空中の攻撃を得意としている〝ソルグラード〟に、後方攻撃の可能な〝ゼオダレイ〟と、この3種類はパワーアップ可能だ。そして最後にこの3機が合体した機種の〝ガンプミッション〟。どの機種も個性があってスゴイのだけど、このガンプミッションは最強の装備を誇る。しかし、機体がデカいのが難点。

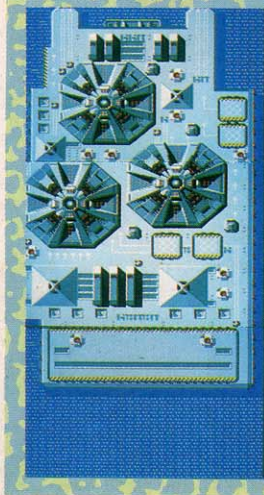
⬆ザコキャラだけど、いきなり後ろからきてレーザーを放ってくるから要注意。

⬆空中物、地上物ともに激しい攻撃をしてくる！ 生産テーブルが攻略のコツだ。

さて、ゲームの進行の説明だ。4種類の機体の中から自機を5つ選び、ゲームに登場する順番を決める。これが生産テーブルであり、ゲーム攻略の最大ポイントといえる。そして、地上物を破壊した後出現する〝パワーアップアイテム〟を得ることで、自機は〝ワイドブラスター〟、〝バリアシールド〟と、パワーアップしていく。また、このほかにも〝敵全滅〟と〝ボーナスポイント〟の効果もあったりするよ。

このゼビウスは、クリアーしたらそれまで、というゲームデザインではなく、生産テーブルを変えることで無限の楽しみを味わえる。

**シューティング**
■ナムコ
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月発売予定・FMPAC対応
■価格6,800円（予価）

## 巨大要塞!!

⬆なんとアンドアジェネシスが3台ものっかっているのだ!!

## 小ボスの面々

新作の『ゼビウス』は、敵のザコキャラもパワーアップされた上に、なんと〝小ボス〟のようなキャラクターも登場する。

この小ボスたちは、旧作の大ボスであった〝アンドアジェネシス〟よりも凄まじい攻撃をしてくるぞ。それぞれ個性豊かにザカートを放ったり、レーザーを撃ってきたり、放射状に弾をはいたりと、気を抜くヒマもないほどなのだ。こちらもアイテムを駆使し対抗しろ!!

⬆レーザーを撃ってくる小ボス。その上にガンジョーにできている。

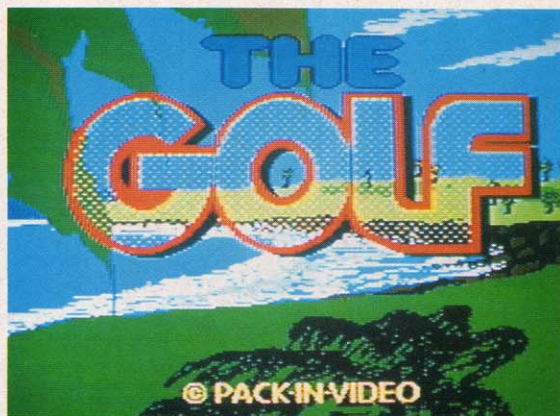
⬆ザカートをいくつも放つ小ボスだ。バックザッパーがないと近づけない。

⬆どひ～！ お化けゾシー!? どでかい上にキョーレツな攻撃をしてくる!!

⬆敵のだしている輪は、ソルバルウのバリアではなく〝タマ〟なのだ!!

# ザ・ゴルフ 賞金をガッポリ稼いで上位にのし上がれー!

つき合いが趣味に転じてしまったというお父さんから、流行にとびついてしまったギャルまで、ひろーい層に人気のあるゴルフ。当然ゴルフゲームのほうもひたすら人気上昇中だぞ。そしてココに楽しいストーリーを持ったソフトが登場した。

➡このページに掲載している写真はすべて開発中の画面を撮影して使用しています。あしからず。

## メイン画面は3D表示

基本となる画面構成は、各コースの全景と実際にプレイする3D画面の2種類。3D表示だとプレイヤーの視点に立ってプレイすることが可能だし、風向きや風力、パワー・メーター、ボールのライなどのパラメータが細かく表示されている。そこで臨場感あふれることはもちろん、小技も使えちゃうのだ。最初に自分で使いたいクラブ14本を選び、ルールはほぼ現実のゴルフ同様。クラブのスイングや球の動きもなかなかのもの。グラフィックは、美しいにこしたことはないよね。

試合はマッチプレイ、ストロークプレイ、スキンズマッチ、トーナメントの4種類。そのうちマッチプレイとストロークプレイには数種類のコースが用意され、さらにそれぞれハンディキャップをつけることができるのだ。だから、初心者でも上級者と対等に戦えるというわけだ。

⬆頭の中では計算しつくしているつもりでも、現実はそんなに甘くない。

## いつも楽しいゴルフを

さて、ここからが従来のゴルフゲームとはちと違うところ。ただゴルフをするだけではなく、楽しいストーリー性を持っているのだ。そんなに簡単に上のレベルにチャレンジすることすらできないトーナメントなので、現実の厳しさがひしひしと伝わってくる。おかげでヤリガイは倍の倍の倍だね。

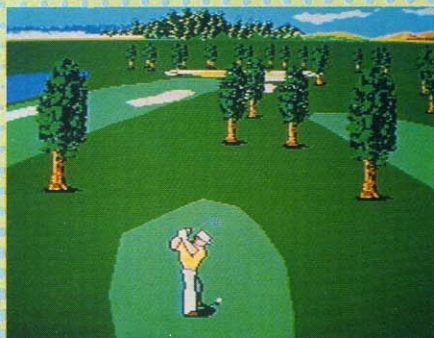
今度の休日にはゴルフにでも行こうと思いきや、突然の台風に見舞われてしまった、なんて日には部屋で『ザ・ゴルフ』をしながら台風の去るのを待ち続けられるぞ。

## 全景で研究!

腕のいい人ほど全景をよく見る。初心者ももちろんよく見る。結局みんな気にしているのだ。そう、これだけはしっかり押さえておかなければ。何打目をどこで打つのか……ふーむ。で、考え抜いたあげくいきなりOBは悲しいっ。

**シミュレーション**
- ■パック・イン・ビデオ
- ■MSX2・メガROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■年末発売予定
- ■予価6,800円

## 3つのトーナメントに挑戦しよう!

レベルに合わせて、芸能人大会、スポーツマン大会、プロの3種類のトーナメントがある。ところが上位レベルの大会に出場するには条件があるのだ。まず、今いるレベルの大会で優勝しなければならない。おまけに参加費まで取られるのだあ。うーん、厳しいっ。

さて、お金はどうやって稼ぐか。入賞賞金のほかに、ドラコン賞、ニアピン賞、ホールインワン賞などでも賞金が貰えるので、そのあたりが狙いめだね。

また、お金に余裕のできたところで、クラブやボールを買い、レベルアップを図ることもできてしまう。やはりお金って大切なんだわ、ふうっ……。

## ミスまで忠実にシミュレートだ

⬅こんな林の中で何をしていらっしゃるのかと思えば、もしかしてOBなのでしょうか?

➡うーん、ここでマトモに打っちゃうと木に当たる恐れがあるから、一度脇に出したほうがいい。

# F-1スピリット 3Dスペシャル

MSX界の先駆者、コナミが開発。発売元はパナソフト！　あの名作、『F-1スピリット』の3D版!! それがMSX2+で登場するのだ！　期待して待て！

⬆前作から格段に良くなったグラフィック。これって、2人で遊んでみたいよね。

1 BRAZIL
JACAREPAGUA
PUSH SPACE KEY

⬆グランプリモードは世界各地の全16戦を勝ち抜いていかなくてはならないのだ。

## あの"F-1スピリット"がMSX2+用として生まれかわった!

### 通信機能搭載!?

MSX2+対応ソフトが発売されるんだぞ。コナミが開発し、パナソフトが発売する、『F-1スピリット3Dスペシャル』だ。見てのとおりの3D表示。左右の動きはもちろんスムーズスクロール。コースの起伏まで忠実に再現されているぞ。

このゲームの最大のウリは、2台のMSX2+を接続することにより、なんと2人同時プレイが可能になったこと。2人同時プレイ!? 信じられないだろうけど、ホントにホント。友だちや恋人なんかを誘って一緒にプレイすれば、おもしろさも100万倍！　2人で対戦すると燃えることウケアイなのです。

ゲームモードはF1全16戦勝ち抜きのグランプリモード、練習用プラクティスモード1、2。そして2人でやると最高だぜのバトルモードの4種類。前作『F-1スピリット』のすべてがパワーアップされた、臨場感たっぷりのゲームとなったわけ。こうなるといやでも期待しちゃうよね。

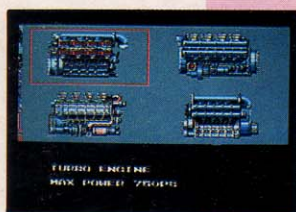
## ピットイン

F1レースはドライバーのウデはもちろん、ピットにいるメカニックたちも優秀でなければならない。タイヤ交換が数秒遅れただけで、順位が逆転することもしばしば。現実の世界ではフェラーリが6秒台でタイヤ交換を終わらせるという速さ。メカニックたちも戦っているのだ。

⬆ピット作業中。MSX2＋の横スクロール機能を生かしたつくりになっているのだ。

## マシンのセッティングが重要だよ!

➡マシンのセッティング画面。マシンの色もお好みの色に変えられるトコロがいいのだ。

TURBO ENGINE
MAX POWER 750PS

⬆エンジン選択画面ですよ。

⬆選択画面もキレイなのだ。

最新の技術の粋が集められた、走る実験室、フォーミュラ1。そのエンジンは、軽く数百馬力を叩きだし、そのシャシーは徹底した軽量化と、空力特性の向上化のたまもの。まさに地を這う戦闘機。なーんてカッコつけたけど、前作の『F-1スピリット』って気軽にF1感覚が満喫できたんだよね。

で、前作で好評だったマシンのパーツセッティングなんかも、パワーアップされている。今までのエンジン、ボディー、ブレーキ、サスペンション、ギアに加え、ウイング、タイヤ、はてはエンジンのトルク特性なんてのもセッティングできるようになったのだ。メカニックとしての血が騒ぐぞ。

アクション
■パナソフト/コナミ
■MSX2+・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月上旬発売予定
■価格未定

# やっぱり出ました MSX2+ 用ソフト!
# レイドック2

話題のニューハードには話題の人気ゲームがよく似合う、というワケで、MSX2+にあの『レイドック』がパワーアップして新登場。なめらかスクロールに大迫力FMサウンドで、キミの財布を誘惑するぞ。

⬆新たなる戦闘が今、MSX2+の上で始まるのだ。いけ～!

## MSX2+パワー爆発!

パナソフトから、待望のMSX2+(以下2+)用ゲームの第2弾が登場する。あのT&Eソフトの名作レイドックの続編なんだ。

前作で、ギルセン軍との戦いに勝利した銀河連邦。人々は平和な生活に慣れ、さきの戦いで大活躍した名機〝ストーミーガンナー〞の存在も忘れ去られていたが……。

1個のブラックホールの誕生を利用して、未知なる敵が突然、出現したのである。侵攻を受けた銀河連邦は、名機を改造、〝ストーミーガンナー2〞として復活させた。最大最後の戦闘が今、始まるのだ。

さて、気になるゲーム内容なんだけど、2人同時プレイができるところは前作と同じ。しかし、2+専用というだけあって、それだけではすまないぞ。そう、カンのいいキミなら分かっただろうけれど、横方向や斜め方向にもなめらかスクロールするのだ。さすがは2+、ていう感じだね。

ステージの数は10+α。超デカキャラも出現するぞ。また、前作と同様、レベルに応じてオプションウエポンが装備できる。ナパーム型爆撃弾や、空中機雷弾など、新しい武器も用意されているのだ。

特に今回は、1人プレイのときでもすべてのオプションウエポンが装備できる。ウレシイ配慮だね。

もちろん、レイドック2の魅力はこれだけにはとどまらない。FMPACに対応したすごいBGMが10曲も用意されているのである。大迫力サウンドは、FM音源のパワーを存分に見せ(?)つけてくれる。このスーパーゲームに対する期待を、どんどんかきたてられるってもんだ。要注目のこのゲーム、もうすぐ発売されるぞ!

⬆おお、超美麗なグラフィック。早くプレイしたくなっちゃうね。ウズウズ。

## タテもあるでよ

⬆画面写真は開発中のものを使用したものです。

⬆2人同時プレイは健在! もちろん、合体することだってできるよ。

⬆ここがたてスクロール面の最終地点だ。敵の攻撃に耐えられるかな?

## デモでも感動モン!

デモ画面は、2+の自然画表示機能に対応。その美しさには、ただ驚嘆するばかりである。

⬆新たなる戦いがスタートする!

⬆いざ出陣! 胸がドキドキするね。

シューティング
- ■パナソフト/T&Eソフト
- ■MSX2+・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月上旬発売・FMPAC対応
- ■価格6,800円

## ヨコスクロールがウレシイねっ! うひょ

前作との最大の違いは、新たに横スクロール面ができたことだ。美しいグラフィックがなめらかにスクロールするのは感動モンだぞ～!

⬆ほらね、自機が横を向いているでしょ? これが横スクロールするのだ。

⬆ゲ、通路がせまくなってる。ここをノーダメージで通るのはタイヘン!

⬆え、動いてるトコロが見たい? だったらMSX2+を買いなさい。

# MSX2に本格派データベースソフトが登場!

# GCARD

**書斎整理から名刺管理、住所録だってこなしちゃうHALNOTE専用の便利なデータベースソフトの登場だ！　これで山と積まれたカセットや雑誌も楽々管理できちゃうぞ。多機能でありながら会社でも家でも気軽に使える簡単操作がMSXしてていいのである。**

➡ソフトを起動すると、まずこの画面が表示される。ここで線を引いたり、項目を設置したりする。最初は真っ白だ。

## 情報社会の必需品!

あー、そろそろたまってきた本の整理がしたいな。そういえばあの本、買いわすれたっけ？　いや、友人に貸したんだ。あいつの電話番号何番だっけな、えーい面倒だ。あれ？　おっかしーな、住所録がなぁい！　どひゃー本がくずれてきたー！　もうイヤ！

こんなこと、経験したことあるよね。カセットテープで、どこに誰の曲を録音したかわからなくなったり、雑誌で必要な記事が何号に載ってたか忘れたり……。そういったことをパソコンで便利しちゃうのが、この『GCARD』なのだ。

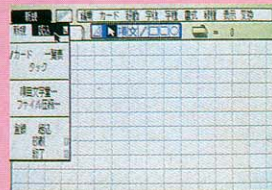
GCARDはカード型データベースソフトで、一枚のカードは裏表を利用して20項目まで。１項目あたり最大255バイト、合計1,280バイトまでのデータが入力できて、全部で1,000枚までのカードを作成できるのだ。また、線や円などで簡単な図を描くこともできるから、表に個人データを入力しておいて、裏にはメモや地図を書いておくなんて便利な使い方もできてしまう。基本的な操作もマウスでOKなので、気軽にデータベースが作成できるわけだね。

機能も豊富で、検索や除去といった基本的なコマンドはもちろん、全カード一覧や、条件検索、タックシール印刷（タックシールとはよく郵便物に貼ってある四角いシールのこと）まである。なかなかやるなぁ。

## こ〜んなに機能もそろってる

⬆一覧表を表示するモード。データの中身がバッチリわかるのだ。

⬆データ圧縮モードがこれ。中身によって自動的に圧縮してくれる。

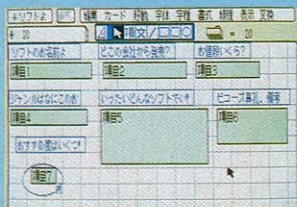
**アプリケーション**
- HAL研究所
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月中旬発売
- 価格12,800円

⬆コマンドは全部でこんなにあるぞ。でも操作はカンタンだから安心だね。

## それでは実際にGCARDしてみると・・・

編集部でも実際にデータベースとやらを作ってみた。日ごろゲームばかりやってる連中なので、最初、このGCARDの仕様説明書を見たときは一種のカルチャーショックを受けて大混乱になったのだが、実際操作してみて、その簡単さと実用性の高さに感心してしまったのだ。たとえば、印刷モードにしても標準的なタックシール対応なので、郵便物の宛名書きなんかにも便利！　なんですよ。

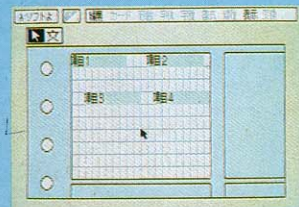
### ●ソフト起動

⬆このソフトはHALNOTEがなくては動きません。そこんとこご要注意ね。

### ●項目作成

⬆四角や丸を描いたり、線を引いたりして、見栄えもよくしましょ。

### ●データ入力

⬆項目を決めたらその中身を入れなきゃね。せっせと入力するべし。

### ●印刷

⬆タックシール印刷モードだ。レイアウトは自由に変更できる。

## それぞれの選手が人格データを持った
# PLAYBALL Ⅱ

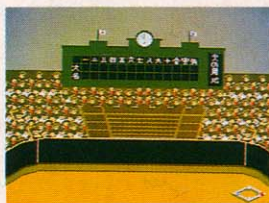
➡画面右下に出る実況生中継が、試合を盛りあげる！ キャラクターも、なかなかかわいいね。

**今までにない、リアルな野球ゲームがついに登場するぞ!! なんと、それぞれの選手が人格データを持っているんだ。これはもう、新世代野球ゲームの決定版といえそうだね!!**

### スーパーリアルなのだ

サービス精神たっぷりの野球ゲームが登場だ。今までのゲームとは、ボリュームが違うぞ！

何がすごいかというと、従来の打率や走力といったデータに、人格データが加わったこと。これによって選手の行動、表情までリアルに再現されるのだ。また、天候や時間変化も加わって、プレイ中の突然の雨で試合に影響が出たりなんてことも。それに、ドーム球場もあったりするらしいよ……。

それだけではないぞ。実況中継機能もあって、試合状況や選手の状態も解説してくれるのだ。さらに、監督モードでチームのエディットからトレーニングまで自由自在！ モードもペナント戦やオープン戦に加え、多人数用ホームラン競争まであったりする。球団も従来の12球団に加えて大リーグ球団、昔なつかしいレトロ球団も登場。BGMはFMPACに対応！ なのだ。今から発売が楽しみだね。

⬅これが、バックスクリーン。観客もぎっしりいるぞ。

⬅ピッチャー側から見れば、投球がしやすくなるのだ！

アクション
■ソニー
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月21日発売
■価格6,800円

## 実在のコースレイアウトを再現
# メンバーシップゴルフ

➡林立する木々や、芝生の雰囲気など、まるで本物の風景を見ているようだね。

**実際のゴルフコースを採用し、コースの起伏を再現するなど、ゴルフ場の雰囲気をリアルにシミュレート。本物のゴルフプレイの気分を、自宅で味わうことができるぞ!!**

### リアルなプレイを再現

ゴルフコースには、田人、サザンクロスなど、8種の有名ゴルフカントリークラブのコースレイアウトを、そのまま採用しているのだ。ほとんど実際のゴルフ場でプレイしているような気分！ また、地形のデータには起伏も入っていて、プレイヤーのショットの場面にみごとに再現されている。

ストローク、マッチ、ナッソー、トーナメント、トレーニングなど多彩なプレイモード、さらに一緒にまわる仲間を8人の中から選択することができる。また、スタンス、グリップなどプレイの細かい設定が可能だ。

そして、アドバイス機能つきというのも、見逃せないところだ。キャディーさんがやさしく指示を与えてくれるぞ。さらに、ヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできるのだ。

音楽は、FM音源対応で迫力満点。もちろん、FM音源なしでもじゅうぶん楽しむことはできる。

こんなにリアルなスポーツゲームが出てくると、わざわざ外にプレイしに行かなくてもすむよね。

⬅キミも正会員として登録することができる。

⬅実在のゴルフコースでプレイできるから、臨場感たっぷりだ。

アクション
■ソニー
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月21日発売
■価格7,800円

# 対局ミニ碁

マイティ マイコン システムから、入門用囲碁ソフト『対局ミニ碁』が発売される。入門用というだけあって、コンピュータとの対局と、人間どうしでの対局のほかに、石を取る練習、基本の死活、プロの打ち方など、例題が70題も収められている。

なかでもプロの打ち方では、模範的なプロの手筋を一目ごとに再現してくれるので、どのような場面でどんな手を打てばいいのかすぐに理解できるようになっている。

対局では、黒番、白番それぞれに4目までのハンデがつけられるので、実力差のある人間どうしの対局はもちろん、初めて碁を打つという人でも、気軽に取りくめそうだ。

また、コンピュータの実力は、10級程度だそうだから、コツをのみこんでしまえば初級者でも、たちまちハンデなしで勝てるようになれるだろう。

九路盤ということで、中級者あたりには少し物足りなく感じられるかもしれないが、初級者にとっては、ゲーム時間も短くてとてもありがたいソフトだ。

今まで囲碁に興味がなかった人も、これを機に覚えてしまうというのも、いいかもしれないね。

⬆まずは、練習問題から始めてみよう。

➡九路の碁盤でやってみた。コンピュータは意外と手強い。

➡プロなら、こう打つ！ キミも真似してやってみよう。

テーブルゲーム
■マイティ マイコン システム
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■10月20日発売
■価格7,800円

# サイキックウォー

『サイキックウォー』といえば、昨年ディスク版で発売されたから、もうすでにプレイした人も多いのではないかな。それが今度はROM版で発売されることになったのだ。うちのMSXは、ディスクが使えないという人には、朗報だね。

まだ知らない人のために、内容を簡単に説明しよう。このゲームは、『コズミックソルジャー』というゲームの続編なのだ。ストーリーは続いているが、前作を知らなくてもプレイすることは可能だからご安心を。

自分を含めて4人までのパーティーを組み、敵と戦いながら3D迷路を探索していく、というRPGだ。敵との戦いは、サイキックウェーブという超能力を使って攻撃する。超能力を使うのは、戦闘シーンだけではないぞ。離れた部屋へ飛ぶテレポートやテレパシーなどの能力もあって、その種類は10数種類。

また、前作でも登場していたアンドロイドが、一段と色っぽくなり、キャラクターもかわいいから、視覚的に楽しむこともできるのだ。

全体的に軽いタッチでゲームが進んでいくので、あまり気を張らずにプレイできるのがうれしいね。

ロールプレイング
■工画堂スタジオ
■MSX、MSX2兼用・メガROM
■ビデオRAM16K/128K
■メインRAM16K/64K
■発売中
■価格7,800円

⬆4人までのパーティーを組んで、敵の基地内を探索しよう。わくわくするなあ。

⬆パーティーは、メンバーチェンジもできるのだ。好きなキャラを選ぼうね。

⬆敵の基地内は、3D迷路になっている。迷子にならないように気をつけよう！

# テトリス

子どもから大人まで、幅広く楽しめるパズルゲームが、この『テトリス』だ。ルールは、とても簡単。上から1個ずつ落ちてくる、4つの正方形で構成された7種類のブロックを、上手に積み重ねていくだけ。ブロックをすき間なく横1列に並べると、その列のブロックが消え、全部で25ライン消すことができれば次のステージに行けるぞ。もしも、すき間がたくさんあいたままブロックを上まで積んでしまうと、ゲームオーバーになるのだ！

このゲームでは、スピードは10段階、障害ブロックは6段階まであるが、慣れるまでは遅いスピードでプレイしたほうがよさそうだ。

操作は単純だが、やってみるとこれがなかなか難しくてハマッてしまう！ ステージが進むにつれて、ブロックの落下スピードも速くなり、どこにどのブロックを並べようかと考えるひまも与えてくれないのだ。

この秋、一番夢中になれるパズルゲームといえるだろう。

パズル
■BPS
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月下旬発売
■価格未定

➡高得点を出したプレイヤーはスコアに名前を入れられる。

➡きれいなグラフィックに、気を取られてしまいそうだな。

# 新作ソフト発売スケジュール表

## 10月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
| --- | --- |
| 8日 | ●ディスクステーション創刊号　コンパイル<br>MSX2/2DD/1,980円 |
| 10日 | ●クインプル　BIT²<br>MSX2/2DD/5,800円 |
| 15日 | ●囲碁入門編　マイティ マイコン システム<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 15日 | ●マイト・アンド・マジック　スタークラフト<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| 15日 | ●グレーテストドライバー　T&Eソフト<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 21日 | ●アウトラン　ポニーキャニオン<br>MSX2/ROM/6,800円 |
| 21日 | ●MSX標準日本語カートリッジ　ソニー<br>MSX2、MSX2＋兼用/ROM/17,000円 |
| 21日 | ●はがき書右衛門　ソニー<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 21日 | ●文書作左衛門　ソニー<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| 28日 | ●ぎゅわんぶらあ自己中心派　ゲームアーツ<br>MSX、MSX2兼用/ROM/6,800円 |
| 31日 | ●ハイデッカー　ザイン・ソフト<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 上旬 | ●ラスト・ハルマゲドン　ブレイン グレイ<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 上旬 | ●コンポーザ・コンバータ　キャンドゥ<br>MSX2/ROM/6,800円 |
| 中旬 | ●ミュージシャン１プラス１　キャンドゥ<br>MSX2/2DD/19,800円 |
| 中旬 | ●GCARD　HAL研究所<br>MSX2/2DD/12,800円 |
| 中旬 | ●通信対局棋力検定編　マイティ マイコン システム<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 下旬 | ●TWILIGHT ZONEⅡ　グレイト<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 下旬 | ●ちょっと名探偵　チャンピオンソフト<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| 下旬 | ●暗黒神話　東京書籍<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| | ●R-TYPE　アイレム<br>MSX、MSX2兼用/ROM/7,300円 |
| | ●スターシップランデブー　スキャップトラスト<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| | ●孔雀王　ポニーキャニオン<br>MSX2/2DD/5,800円 |

## 11月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
| --- | --- |
| 16日 | ●コナミゲームコレクションVOL1、2　コナミ<br>MSX2/2DD/各4,800円 |
| 21日 | ●PLAYBALL2　ソニー<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| 21日 | ●メンバーシップゴルフ　ソニー<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 26日 | ●スナッチャー　コナミ<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| 上旬 | ●レイドック2　パナソフト/T&Eソフト<br>MSX2+/2DD/6,800円 |
| 中旬 | ●F-1スピリット3Dスペシャル　パナソフト/コナミ<br>MSX2+/2DD/価格未定 |
| 中旬 | ●プロの碁PART5　マイティ マイコン システム<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| 下旬 | ●テラクレスタ　日本物産<br>MSX2/ROM/5,800(予価) |
| 下旬 | ●首斬り館　BIT²<br>MSX2/2DD/8,800円(予価) |
| 下旬 | ●スーパー大戦略　マイクロキャビン<br>MSX2/ROM+SRAM/8,800円 |
| 下旬 | ●テトリス　BPS<br>MSX2/2DD/6,800円(予価) |
| 下旬 | ●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ<br>MSX2/2DD/6,800円 |

## 12月発売のソフト

| 発売日 | ソフト |
| --- | --- |
| 2日 | ●白夜物語・ウィンチェスター家の末裔　イーストキューブ<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 2日 | ●居眠り流 阿佐田哲也の実戦麻雀　ポニーキャニオン<br>MSX2/ROM/5,800円 |
| 2日 | ●ケンペレン チェス　ポニーキャニオン<br>MSX2/ROM/5,500円 |
| 3日 | ●コナミの占いセンセーション　コナミ<br>MSX2/2DD/4,800円 |
| 8日 | ●ディスクステーション２号　コンパイル<br>MSX2/2DD/1,980円 |
| 15日 | ●コナミゲームコレクションVOL3、4　コナミ<br>MSX2/2DD/各4,800円 |
| 21日 | ●ウルティマⅠ　ポニーキャニオン<br>MSX2/2DD/6,800円(予価) |
| 上旬 | ●少女遊戯　グレイト<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 上旬 | ●サイオブレード　T&Eソフト<br>MSX2/2DD/8,800円 |
| 上旬 | ●エグザイルⅡ　日本テレネット<br>MSX2/2DD/8,800円(予価) |
| 中旬 | ●怨霊戦記　ソフトスタジオWING<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| 中旬 | ●琥珀色の遺言　リバーヒルソフト<br>MSX2/2DD/価格未定 |
| 中旬 | ●三つ目がとおる　ナツメ<br>MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定 |
| 中旬 | ●東方見聞録　ナツメ<br>MSX2/2DD/価格未定 |
| 下旬 | ●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ<br>MSX2/ROM/価格未定 |
| | ●ゼビウス　ナムコ<br>MSX2/ROM/6,800円(予価) |
| | ●魔王コルベリアス　コンパイル<br>MSX2、MSX2＋兼用/2DD/価格未定 |
| | ●幽霊君　システムサコム<br>MSX2/ROM/6,800円 |
| | ●中華大仙　ホット・ビィ<br>MSX2/2DD/6,800円 |

## 発売日未定のソフト

- ●天地を喰らう　ウィンキーソフト
  MSX2/2DD/6,800円
- ●ディガンの魔石　アーテック
  MSX2/2DD/10,000円(予価)
- ●アルギースの翼　工画堂スタジオ
  MSX2/ROM/7,800円
- ●原宿アフタダーク　工画堂スタジオ
  MSX2/2DD/8,800円(予価)
- ●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ
  MSX2/2DD/価格未定
- ●DOME　システムサコム
  MSX2/2DD/9,800円
- ●トリトーン2　ザイン・ソフト
  MSX2/ROM/価格未定
- ●ベトナム1968　スキャップトラスト
  MSX2/メディア未定/7,800円
- ●今夜も朝までパワフルまーじゃん　デービーソフト
  MSX2/メディア未定/価格未定
- ●クレイジークライマー　日本物産
  MSX2/ROM/5,800円(予価)
- ●ザ・ゴルフ　パックインビデオ
  MSX2/ROM/価格未定
- ●釣りキチ三平〜釣り仙人編　ビクター音楽産業
  MSX2/2DD/価格未定
- ●死霊戦線２　ビクター音楽産業
  MSX2/2DD/価格未定
- ●アメリカンフットボール　ビングソフト
  MSX2/2DD/6,800円
- ●ファンタジーⅡ　ボーステック
  MSX2/2DD/価格未定
- ●パイレーツ　マイクロプローズジャパン
  MSX2/ROM/価格未定
- ●サイレント・サービス　マイクロプローズジャパン
  MSX2/ROM/価格未定
- ●ガンシップ　マイクロプローズジャパン
  MSX2/ROM/価格未定
- ●センターコート　ナムコ
  MSX2/ROM/価格未定

※この情報は９月14日現在のものです。

# みるみるうちに経済が見えてくる!?

## ミュール

**何もない植民地に産業を起こし、豊かな土地を作るのだっ。4人まで同時にプレイできるから、みんなで肩寄せあって、さあ!**

⬅のそのそ歩いているのがミュールだ。なんとなく『ドナドナ』が歌いたくなりませんかぁ。

『M.U.L.E.』とは、Multiple Use Labor Elementの略でして、簡単に訳すと「何にでも使える働くもの」となる。あーちょいと簡単すぎるなー。まあいいや。ともかくゲームの中ではロバのような姿をした万能産業ロボットのことをミュールと呼んでいるのだ。

最初は私もどんなゲームなんだかよくわからなかったので、編集部のとある人に尋ねたところ、「まあ、『人生ゲーム』に毛のはえたようなモノ」とのご返事。ははーっ、じゃアレですね、ルーレット回して駒を進めていくんだ、うん、と勝手に納得した私。自慢じゃないが私は『人生ゲーム』では、よーく億万長者になったのだ。いつも子沢山で車2台だったけど。

ルーレットがないことにショックを受けながらも、説明書を片手に始めてみた。ボタン早押し式で土地の取り合いをした後、ミュールを購入して改造し、自分の土地に配置する。ここまでは何とかこぎつけたが"競売"がわからん。そこで今一度尋ねてみると「あー、そこでは産業の需要と供給のバランスを考えたうえでだなぁ……」。や、やはりスゴロクではなかったのね。でもその経済法則とやらは、おおよそ経済観念の欠如している私にでもすぐ理解できる簡単なものだったのだ。ほっとひと安心。

**害虫ウヨウヨ**

⬅まるで黒板消しのように動き、せっかくの食物を食い荒らしていくのだ。

## アナタとワタシは運命共同体よ〜ん

⬆キャラクターは没個性から超個性的なのまで全部で8種類。先に中心とする産業を決めるとラクだよー。

**フラッパー**

ボイルドロップ銀河出身。スタート時の所持金が600ドル多いので初心者向きなのだ。私はいまだにコレ一筋。

**メクトロン**

突然変異によって生まれたロボットが進化したらこうなった。コンピュータが必ず選ぶんだよねっ。

**ヒューマノイド**

こちらは地球出身で頭がすこぶるよろしいのだ(エッヘン)。それゆえ所持金は400ドル少ない(エッヘン)。

**スフィロイド**

ロールドー星出身。コイツを選ぶと、そのあまりに大ボケな動きのおかげで人気者になれる……かもしれない。

## つまりはこの繰り返し

ゲームは右の進行チャートにある手順で進んでいく。操作方法自体は簡単だから問題はない。でもね、日頃ほとんど眠っている思考回路をちょっと起こしておかないと苦しむことは確実。ま、覚えてくれば臨機応変に考えられるようになるから、それまでは失敗を重ねていくのも勉強だと思うよ、先生は、うん。

⬆全員キャラクターと色を決めれば、いよいよスタートとなるのだ。

⬆まずは土地のぶん取り合い。早押し大会だから自分の色を忘れるなー。

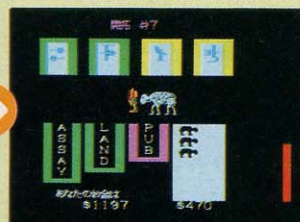
⬆ミュールを買って改造をしましょー。改造費がかかることもお忘れなく。

⬆"競売"が始まったぞ。まず各自の生産量と過不足分が表示される。

⬆安く買って高く売る。この辺が商いの腕の見せどころでいっ。

## 台風のお通り

⬆なぜか横一列にだけ被害をもたらす台風。その一列を1人で持ってたりすると、それはもうえらいこっちゃ。

頭をフル回転させてルールを覚え、コツの少しも摑むようになると、なんとコレがおもしろい！

まず、ランダムに起こるハプニングの数々。天災はともかく、相手のミュールが脱走したり、海賊船がやってきて宝石を全部奪っていったり……あ、当然自分の身に振りかかると顔面蒼白もんです。笑えるのが「あなたのミュールがタップダンス大会で優勝し、賞金を得ました」というので、うわー、うちにはそんな芸達者なミュールがおったのかなどと誇らし気に構えつつ、想像したりしてね。

しかし、慣れてくると一番おもしろいのは"競売"なのだ。性格でるぞー、友達減るぞー。食物を買い占めて困らせたり（食物が足りないと個人の持ち時間が減り、実質上身動きがとれなくなる）、土地が売りに出されたときに買う気がないのに競りに参加して値段をさんざん上げたあげく、最終的には誰かに高値で買わせてしまったりしてね。自給自足で地道に進むのも無難だけど、勝つためには何かひとつの産業に専念し、かつ他人を蹴落とすことも時として必要なのだ。だからちょっと悪知恵の働く知能犯人間なんかは強いかもしれないな、ミュールの場合。

「やーい、コンピュータ相手にやってやんの。暗一なー」。はっ、その声は……。ラメンちゃん、今のは失礼よ、ちょっとそこに座りなさいっ。はい、キミはグリーンでいいね。6ターンで終わるビギナーゲームで説明するから。

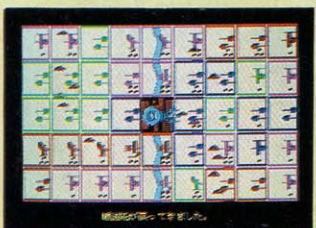
わははは、やっぱり原型はボードゲームだけあって複数でやったほうが楽しいのだ。一応4人まで一緒にできるけど、4人でキーボードを囲むとはっきり言ってぎゅうぎゅうだね。秋から冬にかけてはいいかもしれんな。うん。

ひとつ残念なのは、あまりに簡素化されたエンディング。せっかく約2時間頑張ったんだからもうちょっと華々しく終わりたかったなー。タイコでもたたいてさ、アダム・アントみたいに。はっ、それでは騒ぎすぎ!?　でもいいの、私は騒がしいの好きだから。

データ：BPS、MSX2、2DD、7,800円

評/中村ジャム（風邪ひきまくり中野区民）

## 宇宙船がお迎えだあ

1ターンを1ヵ月として、ビギナーゲームで6ヵ月、スタンダードとトーナメントでは12ヵ月経つと宇宙船が迎えにくる。ゲームはそこでストップし、当然一番多くの財産を築いた者が勝者となるのだー。と同時に、プレイヤー全員でどこまでその土地全体を開拓できたかということも採点される。協力し合いながらいかにトップになるかだ。

⬆土地はまとめて広く取るのがプロやね。

⬆く、くやしー。コンピュータは強い。

## ワンプス狩りで大もうけ!!!

山の洞窟にはワンプスが住んでいる。町の外をフラついていると、突然ピカッと光る山があるので飛びついてつかまえるのだ。すると「助けてください」と言ってお金をくれるぞ。

### 10段階評価

| | ジャム | みにら | ラメン |
|---|---|---|---|
| 第一印象 | 7 | 8 | 6 |
| 操作性 | 7 | 7 | 7 |
| グラフィック | 7 | 7 | 7 |
| シナリオ | 8 | 7 | 8 |
| お買得度 | 8 | 8 | 8 |

# サイコパワーで美少女はりきる!

## 第4のユニット2

**主人公は、超能力を持つ美少女。死の商人WWWFの新計画をつぶすため、仲間とともに真相解明に乗り出した。美少女SFアドベンチャーの第2弾だ!**

ある日突然、自分が超能力者だということに気づいてしまったらどーします？　どーするもなにも、そんなうれしいことはない、どんどん悪用、いや活用してやるわー、という人が多いでしょうね。

でも実際、超能力ってどんな利用法があるのかな。すぐ頭に浮かんでくるのは、やっぱり〝スプーン曲げ〞だけど、あれって何かの役に立つとは思えないし。

実は、つい最近見てしまったの、曲がったスプーン。ある有名な、超能力を持った少年が曲げたモノ。私の友人の目の前で、いとも簡単にフニャッと曲げてしまったそうです。その直後に、スプーンの曲がった部分をさわってみたら、とっても熱くなっていて、なぜかゾーッと鳥肌が立ってしまったとか。

で、そのスプーンを持ってきて私に見せてくれたんだけど、180度に回転したスプーンの柄の部分をじっと見つめていたら、なんだか不思議な気持ちになりました。

それで、私にもできたりなんかしてーっと思い、精神を集中させてみたんだけれど、スプーンに自分の姿が逆さまにうつっているだけなのでした。ちぇっ。

それから、もっとおもしろい話があって、その超能力少年、トイレに行かずに用を足すことができるらしい。えっ、どーやって？　とお思いでしょうが、超能力には理屈がない。とにかく、トイレに行きたいなーと思ったときに超能力を発揮させると、本人は一歩も動いてないのにアラ不思議、便器の中には確かに自分のソレが……。

うーん、それは便器、いや便利、

⬆越中博士に呼び出され、アッシュとセスに再会したブロンウィン。今回の任務はWWWFの新計画、〝サイボーグ計画〞の情報を確認し、それを失敗させることにあるのだ！

と思ってしまった私ですが、やっぱりトイレぐらいは実際に自分で動いて済ませたいものですねえ。

さて、ずいぶんと前おきが長くなってしまいましたが、この『第4のユニット2』も、超能力がからんだSFアドベンチャーゲーム。こちらは、少年ではなく、美少女が主人公なのね。タイトルを見ればわかるように、これは続編です。

前作では学園が舞台になっていたので、あまりSFという雰囲気はしなかったけれど、今回のゲームでは、敵の基地の中が舞台になり、ストーリーもいかにもSFっぽい。

それで、ゲームを始める前に、マニュアルを読んでみたんだけれど、これがなかなかマニアックで、科学的なことにうとい私には、なにがなんだかチンプンカンプン。だいたい私の場合、SFとか、サイバーパンクとか、映画でみたりするぶんには好きなほうなんだけど、これが活字になると、まるでダメ。WWWF？　バイオニック・ソルジャー？　ハイ・マテリアル・ウェポン……？　なんのことやら、さっぱりわかりましぇん。

とにかく、やってみることにしましたよ。まず、前作からのストーリーの流れを、オープニングで説明してくれる。うん、これなら私にも理解できる！　要するに、越中りょう子という名まえで、普通の学園生活を送っていた、強化人間のブロンウィンが主人公。

### ブロンウィンの成長ぶり

女の子って、ちょっと見ない間に、驚くほど変わってしまうもの。

強化人間として造り出されたブロンウィンの場合も、例外ではなかったのである。髪の毛がのびただけなのに、だいぶ大人っぽくなったよね。

よく、子どもの頃かわいかったのに、大きくなったら悲惨な変ぼうを遂げていた、なんてこともあるからね、ほんと。

⬆ほらほら、こ〜んなにあどけない顔した女の子が、あっという間に成長してしまうのだ。
➡ぐぐ、ぐいーんと髪がのびまして、オトナになったブロンウィン。強化人間も年をとるのね。

### 仮の姿はフツーの学生

⬆キャーッ、レポート忘れちゃったわー。という、どこにでもいそうな学生なのだ。

# 宿命の敵、ダルジィと対決だ!

滝沢洸太郎を助け出したブロンウィンたちの前に、さっそうと登場したのは、今回の敵ダルジィだ。
なかなかキレイなおねーさん、と油断していたら、一緒にいたセスと滝沢が、サイコブラストでどこかに飛ばされてしまった！ ここで、前作と同じような戦闘シーンが展開される。今回の敵は、ダルジィ1人なのだけど、彼女はとっても手強いのだ！ どんなにがんばって戦ってみても、サイコパワーを封じこめられてしまい、結局負けてしまう……。
そんなこんなで、気がつくと基地の中。危機一髪というところで滝沢とセスに救出されたブロンウィン、今度こそダルジィを倒せ！

⬅めらめらめらっと髪の毛も燃えちゃいそうなダルジィさん。その迫力だけで、負けてしまいそうだわ。

⬆戦闘シーンは前作と同じ。パンチ、キック、関節技などの格闘技と、忘れちゃならないサイコパワーもあるぞ。

## まだまだ未熟な私……

⬆色っぽく泣きくずれる彼女に、手をさしのべるのはキミだ……と思ったら、越中博士が出てきてヒントをくれるのだ。

そのブロンウィンが、次の任務を遂行するために越中博士に呼び出されたってところから始まるのね。その任務っていうのが、WWWFという軍事組織が計画中の〝サイボーグ計画〟について情報を収集し、それを阻止すること。なるほど。それでは、強化人間仲間のセス、アッシュらとともに真相解明に乗り出しましょうってなわけだ！
ところでこのゲーム、ほかのアドベンチャーゲームと少しちがう点がありました。それは、ある条件を満たすまで、次のシーンに進まないってこと。だから、〝はなす〟、〝つかう〟、〝たたく〟などのコマンドを、かたっぱしからためしていけば、物語は勝手に展開していくわけ。ありがたいことです。
なんて思っていたら、そんなに簡単なものではなかった。やっぱり、行きづまりはありました。基地の中での情報収集や、ロックされた部屋に入るためのIDカード探しなど、することはいっぱいだ。うーん、疲れた。早く帰りたいー。え？ まだ来たばかりだって？ まあ、確かにUFOの中なんて、1回の人生の中でそう何回も入れるところではないわね。
とは言うものの、この先いったいどうしたらいいのー？ と、わけもわからずウロチョロしてたら、見つけましたよ、弾薬庫。しかし扉は閉まってる。そうだっ、アレをアレしてこうすれば……ほーら、開いたでしょ。さっそく爆弾をしかけてしまえーっ。なんという手ぎわの良さ。ふふふっ。はっ、ほほえんでいる場合ではない、早く脱出しなければ爆発してしまう！ あーん、そういえばまだ中に入ってない部屋があったよん。早まったことをしてしまった。とりあえず脱出だわ。逃げ足だけは速い私よ。と、めでたく脱出には成功したものの、数々の謎は残されたまま。ここから先は想像の世界ね。
ところで、爆発の騒ぎにまぎれて、ブロンウィンそっくりの女の子が登場したけど、あれは続編をにおわせていると思っていいの？
データ：データウエスト
MSX2、2DD、6,800円
評/菅沢みにら
(編集部の遊ばれ上手)

## ここはおトイレ

ここはどこ？ ここはおトイレ。悪趣味だなんて言わないで。理由もなくこんなところに、男女3人いるわけじゃない。サイボーグ計画の情報収集という、大事な目的があるんだから。
それにしても、UFOの中にもトイレがあるっていうのは、なんだか不思議な感じ。

⬆コンピュータだらけの基地の中で、もっとも生活感のある空間。ここにいれば、IDカードについての情報を得ることができるのだ！

## ぴちぴちっ

⬆今年の夏は涼しかったから、こういう姿もあんまり見かけませんでしたねえ。

## 10段階評価

| | ジャム | みにら | ラメン |
|---|---|---|---|
| 第一印象 | 6 | 6 | 7 |
| 操作性 | 7 | 7 | 7 |
| グラフィック | 7 | 8 | 8 |
| シナリオ | 6 | 7 | 7 |
| お買得度 | 7 | 8 | 7 |

# オレのコートは火薬と血の匂い……

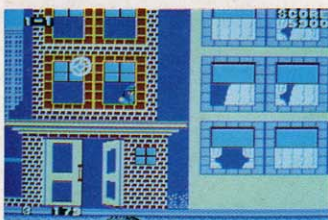
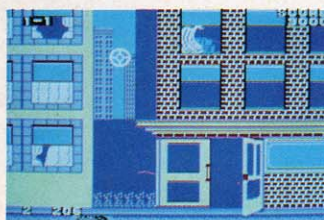
## マグナム危機一髪

**凶悪な手口で襲いかかる悪漢たち。
コンクリートジャングルに降り注ぐ弾丸の雨。
殺(や)られるまえに殺る。う〜ん、ハードボイルド!!**

ちっくしょおー！　今年の夏は一度も海に行けなかったラメンです。今年こそは小麦色に日焼けしたかったのに。仕事が山積みのまま夏に突入してしまい、やっと終わったと思ったら……。夏も終わりを告げていたのさ。あーあー。こうなったら、レンタルビデオを借りまくってウサばらしだ！　というわけで、秋の夜長はカウチポテトしちゃう毎日なのです。流行(ハヤリ)のプロモーションビデオもいいけど、オータムといえばやはり、バリバリのバイオレンスものがいいんですよ(だれだ、エッチなビデオだなんて思った人は！)。部屋の電気を暗くして、大きめのソファーに身を沈める。テーブルにはポテトチップスと汗をかいたクアーズがあって、ぼくは濡れた髪のまま、リモコンのスイッチをオンにする。いーなー、そういうのって。もちろん夢ですけどね。本当はというと、パンツ一丁で腹出しながらコカコーラ片手にビデオ観てるわけですよ、トホホ。ま、わたせせいぞうライクなスタイルで観ようが観まいが、要は自分がいちばんリラックスできるスタイルで楽しめばいい。個人の自由ですし。

☗ふき出しの数字は、あとで重要になるので、しっかりメモしておくようにね。

おっと、話がズレちゃいましたね。本題に戻しましょう。私が最近好んで観るビデオは、男クサいバイオレンスもの。それもコートを着たシブい男が次々と悪党（主人公が悪党、というケースもあるけれど）をピストル一丁でやっつけるタイプのものがいいんですよ。フィルムがカラーでも、頭の中ではセピア調になってたりして。男ってさ、そういう男クサさに心ひかれるんですよ。小学生の男の子が毎週土曜日の夕方に、ヒーローアクションが活躍するテレビ番組を好むのも、男の魅力に似たものがあるからでしょうね。そう、常に男はカッコよさを追い求める生き物なんだよね。フッ……。

☗レンガ作りの壁に貼られたタイトルがシンプルかつダンディーなタイトル画面。

☗窓からコッソリこちらの様子をうかがっている敵。照準を合わせるんだ!!

☗撃たれると、もがきながらカーテンにくるまる。なかなか芸が細かいね、これ。

そんな私の机の上に、一本のソフトが転がっていた。なになに、『マグナム危機一髪』。タイトルだけで私はピンときた。まさに私が、いや、オレが待っていたゲームではないか!?　オレは(もうゲームの主人公になりきってる）はやる心を抑え、逆に冷静さを装いながら、より主人公になりきるため、タバコに火をつけた。ゲホッゲホッ。

### 心はいつもグレイ〔1〕
## ときには体も使うのだ

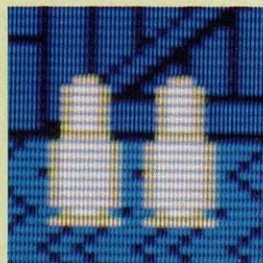
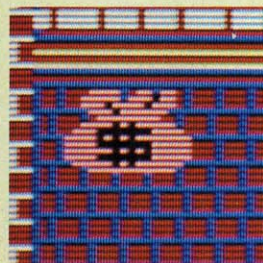
一流のスナイパーの条件のひとつに、強靱(きょうじん)な肉体があげられる。ターゲットをすばやくキャッチする動体視力、判断をすぐ行動に移すための瞬発力、目にも止まらぬ速さで銃を抜く腕力などがそうだ。

しかし、これらの能力は悪漢をやっつけるためだけでなく、逆に窮地に陥ったプレイヤーを助けることにもなるのだ。照準に悪漢がうまく合わない。ヤツのカウントダウンが終わる。そのとき、サッと身をかわす。そのタイミングは常人にはわからない。多くの鍛練と経験の積み重ねから発見できるのだ。何度もプレイして、確実にかわすタイミングをつかむのだ。

サッ

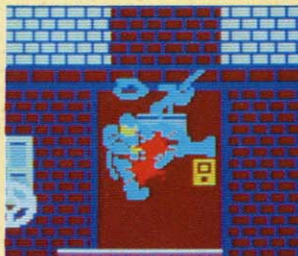
☗相手の弾をかわした瞬間。でもなんか「撃ってください」っていうカンジね。

## 街に潜むアイテム

注意して路上を調べると、たまに木でできた箱が落ちていることがある。これを撃つと、アイテムが出てくる。プレイヤーを助けたり、ボーナスポイントがもらえたり。刺客をやっつけることばかり考えないで、よーく路上を調べてみよう。

☗弾丸。これを撃つと、弾の数が増える。ウレしいアイテムだ。

☗ドル袋。上空から降りてくる。撃てば撃つほど高得点だぞ。

# ヤツらを殺っちまえ

次々とキミに襲いかかる刺客たち。その数の多いこと多いこと。いったいどこからやってくるんだろうか。そんなコトは考えていられない。殺るか、殺られるか。オレのマグナムが火を噴く!!　いーねー。

⬆教会の前に立つ悪漢。彼はクリスチャンなのか？　しかし十字は切らない。

⬆ライフルを連発してくる悪漢。かえってこういうヤツのほうが倒しやすい。

➡建物の陰から狙う刺客。ターゲットが小さいので、ねらいを定めるんだ！

⬆ボスが潜む屋敷に忍び込んだ。しかし、出てくるのはザコばかり。ボスはどこだ。

そんなこんなで、これからが本当の本題なのです（フリが長くてすみませんでした）。ゲームスタートしたとたん、オレはジェームス・ボンドか、はたまたデューク・東郷にでもなったかのように、照準に集中し、悪漢の攻撃に備えた。BGMもなかなか雰囲気を盛り上げる旋律だ。思わず机に足を乗せてポーズをつくってしまいそうになってしまう。悪漢はいつ、どこから現われるかわからない。建物の窓、屋根の上、マンホール、そして車の中……。スナイパーは絶えず髪の先から足の小指まで緊張していなければならない。ほんのささいなミスは“死”を意味するのだから。

とはいってもゲームのうえでのことなので、そんなに神経質になることはないんだよね。どちらかといえば非日常的なコンセプトのゲームなので、わりきってプレイしなくちゃね。あまりリキむと疲れちゃうでしょ？　今回はちょっとハードボイルドを意識しようかな、と思ったけど。やーめたっ。

比較的テンポよくゲームは進む。これはいいですね。プレイヤーをアセらせることなく、また退屈させることもない。悪漢が登場するごとに、プレイヤーのボルテージも少しずつ上昇する。これは一見なんでもないように思われがちだけど、そのゲームに合ったテンポのよしあしで、ゲーム自体を輝かせたり、腐らせたりするものである。ゲームスタート時はおもしろくても、途中でナカダルミがあると、プレイヤーもげんなりするというケースは、テンポに問題があるといっても過言ではないのだ。

で、このゲームの最大の魅力はというと、なんといっても悪漢のバリエーションの豊かさだろう。窓から路上へ飛び降りたり、マンホールから狙撃したり、ときにはがむしゃらにライフルを撃ちまくる無鉄砲なヤツもいるのだ（ライフルを持ってても無鉄砲とはこれいかに）。悪漢たちがそれぞれ違った個性を持っていて、おもしろいと思った。展開が単調になりがちなこのテのゲームでは、登場するキャラクターひとつでイメージが変わってくることもあるからだ。

とはいうものの、ツラいよね、こういうゲームって。いくらたくさん葉をつけても、花の咲かない木にはあまり興味を持たないでしょ？　こういうハードボイルドではタブーなんだよね、“花”って。

MSXユーザーにはうれしい一本かもしれない。だけど、もう少しプレイヤーを飽きさせないなにかがほしい。近頃はMSX2専用のゲームが急増してるけど、まだMSXユーザーだってかなりの数を占めている。そんな人々にとってはもの足りないんじゃないかな。好みとかそういうものはこの際ぬきにして、もっと多彩なイベントがあればな、と思いました。各ステージのグラフィックもメリハリがあれば、かなり変わったのでは？　というのが私の感じたことです。

映画なら女性がからんでくるけど……。“花”をあえて否定するなら、せめて“毒”があればね。

データ：東芝EMI、MSX
メガROM、5,800円

⬅ほかの悪漢とあまり変わりないが、いくら撃たれても撃ち返してくる。要注意。

評/ラメン田川水胞
（ウワサの丸出しレビュアー）

## 心はいつもグレイ〔2〕 街に吹く風は血の匂い

ダンディーなガイには夜が似合う。背中を照らす月は、オレを哀れむかのようにゆっくりと流れる。そんな気分にひたることも忘れてしまった。銃を持つヤツらは時間に関係なくオレを狙う。一日を終えた人々が眠りにつき、そして夢を見る夜……。オレが夢を見なくなってから、どれくらいの歳月が費やされたのだろうか。すべてはヤツらが原因なのだ。いつも彼女がいれてくれたエスプレッソの味も覚えていない。しかし、ヤツらを憎く思ったことは一度もない。そう、これは運命だと信じているからだ。まだ死闘は続きそうだ。いつになったら夢が見れるときがくるのだろう。月よ、教えてくれ。

⬆じつはこの刺客、窓から飛び降りて登場したのだ。早撃ちもいいが、相手との間合いを計ってから撃ったほうが確実だ。

### 10段階評価

| | ジャム | みにら | ラメン |
|---|---|---|---|
| 第一印象 | 6 | 6 | 7 |
| 操作性 | 6 | 7 | 7 |
| グラフィック | 5 | 6 | 6 |
| シナリオ | 6 | 6 | 6 |
| お買得度 | 6 | 6 | 6 |

NTT

# 電話があればどこからでも、どのセンタへも通信できるパソコン通のパスワードだい。

Go.

## あなたがコントロールするデータ通信ネットワーク、パスワード。

パソコン通信がもっと楽しくなるネットワークがあります。ホームトレードがもっと充実するネットワークがあります。その名は「DDX-TPパスワード」。あなたご自身のパスワード(暗証番号)を使って、ほぼ全国どの電話からも通信できるデータ通信ネットワークです。通信手順が異なる複数のセンタへもアクセスOK。データ通信の行動半径をいっきに拡げた、あなたがコントロールするネットワーク、それが「パスワード」です。●パソコン通信、ホームトレードなどに便利なデータ通信ネットワークです。●ほぼ全国どこでもいまお使いの電話でご契約になれます。※一部地域ではご利用いただけない場合があります。●全国ほぼ均一のデータ量見合いがベースの経済的な通信料金です。●夜間(夜7時〜翌朝8時)・休日の通信料は4割引きと、さらにお得です。※接続通信料は割引きの対象となりません。

●DDXサービスのお問い合わせは フリーダイヤル 0120-169163へNTT画像・電信事業部 DDX担当

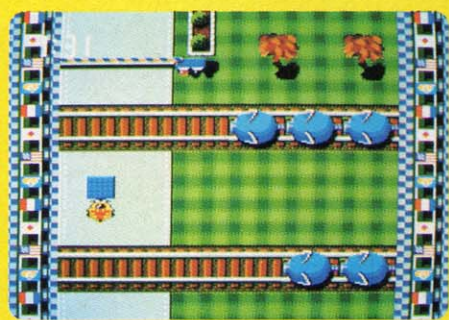
資料請求券
パスワード MSX

「パスワード」の資料をご希望の方は、資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・電話番号を明記のうえお申し込みください。あて先 〒100 東京都千代田区内幸町1-1-6 NTT画像・電信事業部DDX担当

Panasoft /BIT²

©1988 MATSUSHITA/BIT²

激走ニャンクル

かわいいファミクルー家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース。抜きつ抜かれつ、せまりくるライバルをふんづけ、けちらし、やっつけろ！ニャンクルと一緒にタイムアタックだ！
FMパナアミューズメントカートリッジ(MSX－MUSIC)があれば、ダイナミックサウンドも楽しめるよ。

専用 RAM64K VRAM128K

対応

ジョイハンドル対応

標準価格￥6,800
品番/SW-MOO5

好評発売中！

●MSXマークは、アスキーの商標です。

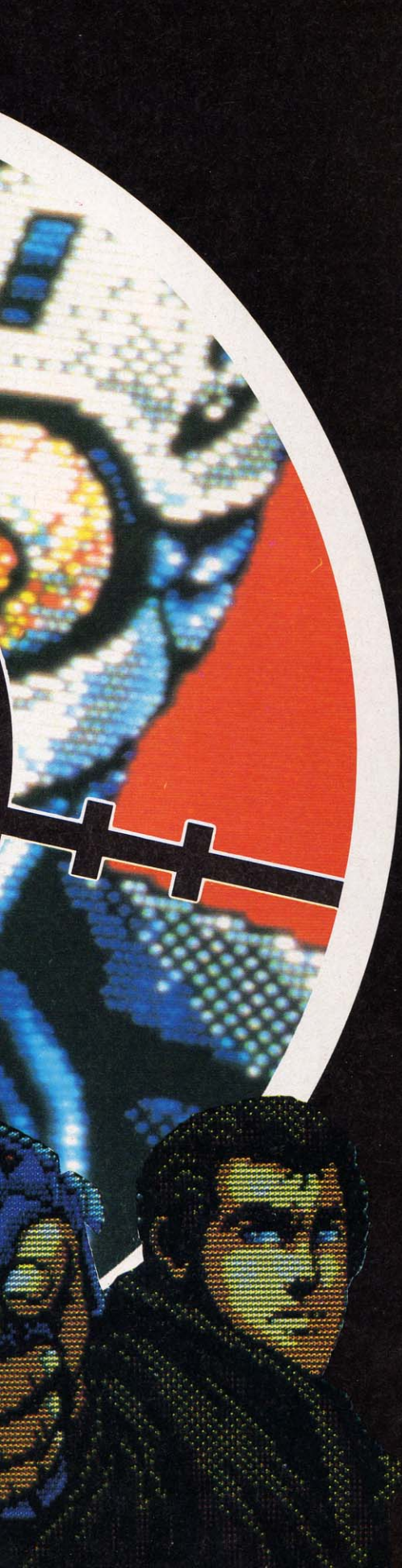
●総発売元
松下電器産業株式会社・パナソフトセンター
〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号・和幸ビル
TEL：03-475-4721

●企画・開発

株式会社 BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1－7－9・コーヨービル3F
TEL：03-479-4558

SANYO

WAVY 70FD
2DD
ついに、出ました。MSX2+(エム・エス・エックス ツー・プラス)。
これまでのMSX・MSX2との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX2+です。
迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC(FM音源)搭載。
MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。
日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。
MSX2+仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver 3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。
大満足の
MSX 2+
プラス

KONAMI
【屑鉄処理】
人が、スナッチャーか？
極限にまで高められた恐怖は、
対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。
危険を買う、訓練された、非情の男たち。
人々は彼らをジャンカー＝屑鉄処理と呼ぶ…
西暦2042年、狂気と退廃の街
ネオ・コウベ・シティを舞台に
くりひろげられる推理、追跡、銃撃戦。
コナミ入魂のDISKゲームは、
スリル&サスペンスにみちた
サイバーパンク・アドベンチャー。
凍てつく冬の訪れとともに、
人類の存亡をかけた
あくなき捜査が始まる。
サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー
SNATCHER™
予告第3弾
MSX2対応　3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付　9,800円
PC8801(SR以降)対応　5"2D(ディスク5枚組)　FM音源対応(ステレオ)　8,800円
11月26日同時発売
●MSXマークはアスキーの商標です。
©KONAMI 1988

なつかしのあのゲーム、このゲームがパックで新登場!

**KONAMI GAME COLLECTION**

**Vol.1** アクションシリーズ(2枚組)
- 魔城伝説
- けっきょく南極大冒険
- イー・アル・カンフー
- イーガー皇帝の逆襲
- 王家の谷(ディスクバージョン)

**Vol.2** スポーツシリーズⅠ
- コナミのボクシング
- コナミのテニス
- ビデオハスラー
- ハイパーオリンピックⅠ
- ハイパースポーツⅡ

## コナミ・ゲームコレクションVol.1.Vol.2

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク版) 各4,800円 11月16日発売

★ひきつづき、Vol.3・Vol.4もでるよ!楽しみに待っててネ。

エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト開催中!
GAME EDIT CONTEST
くわしくは、パッケージの中の応募用紙をご覧ください。

あのグラディウスが、アニメビデオになった!
沙羅曼蛇
瞑想のパオラ

**おわび**

かねてより告知中のMSX2対応「ブレイクショット」は、誠に勝手ながら発売を中止させて頂くことになりました。お問い合わせ頂いた方々には大変ご迷惑おかけいたしましたことを、心よりお詫び申し上げます。

**週刊テレホンサービス実施都市**

関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-851-3000
東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000
北陸地区
新潟:025-229-1141
四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399
九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606


コナミ株式会社

本社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ヒーローコミックアドベンチャー
ウイングマン
スペシャル
さらば夢戦士
©集英社・桂正和
作者／TAMTAM
さ・よ・なら 夢戦士。
感動を、ありがとう!!
MSX2版で絶賛発売中！
MSX2専用3.5インチ2DDディスク版
MSX MUSIC対応
価格7,800円
MSXマークはアスキーの商標です。
好評発売中！
PC-8801FA/MA
PC-88VA、
PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライ
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組
……………¥7,800
ウイングマンそしてその仲間達！
君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く！
ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦しながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが……。さあ負けるなウイングマン。

# 手に汗にぎる！エンターテイメントR・P・G！

## 邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀をたたきつぶせ!!

DRAGON QUEST II
ドラゴンクエストII 悪霊(あくりょう)の神々(かみがみ)

**プロローグ**

ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様！大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…！」ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。「こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアもローレシアも…。う…、うぐっ！」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン！彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ！」そう、ローレシアの若き王子それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

■スタッフ
モンスターデザイン/鳥山明
シナリオ/堀井雄二
音楽/すぎやまこういち
プログラム/(株)チュンソフト
企画制作/(株)エニックス

MSX MEGA ROM 2メガROM RAM16K以上
MSX2 MEGA ROM 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
各¥6,800 MSX2専用
絶賛発売中！

---

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

# ワールドゴルフII

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち

## パパも夢中！スポーツ・シミュレーション・ゲーム

- アマチュア→国内プロ→世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
- トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール！トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！
- ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
- 賞金制度と資格制度あり。

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)…………¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組…¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
…………¥7,800

---

# GANDHARA

## 異色 東洋のバイブレーションを受けよ！

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク(2DD)
絶賛発売中!! ¥7,800

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
…………¥7,800
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/
FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組…………¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組…………¥7,800

シナリオ・イラスト/槇村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

---

# 速報!! ANGELUS MSX2版で登場！

●ただ今、発売に向け開発、絶好調——！

---

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元  ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

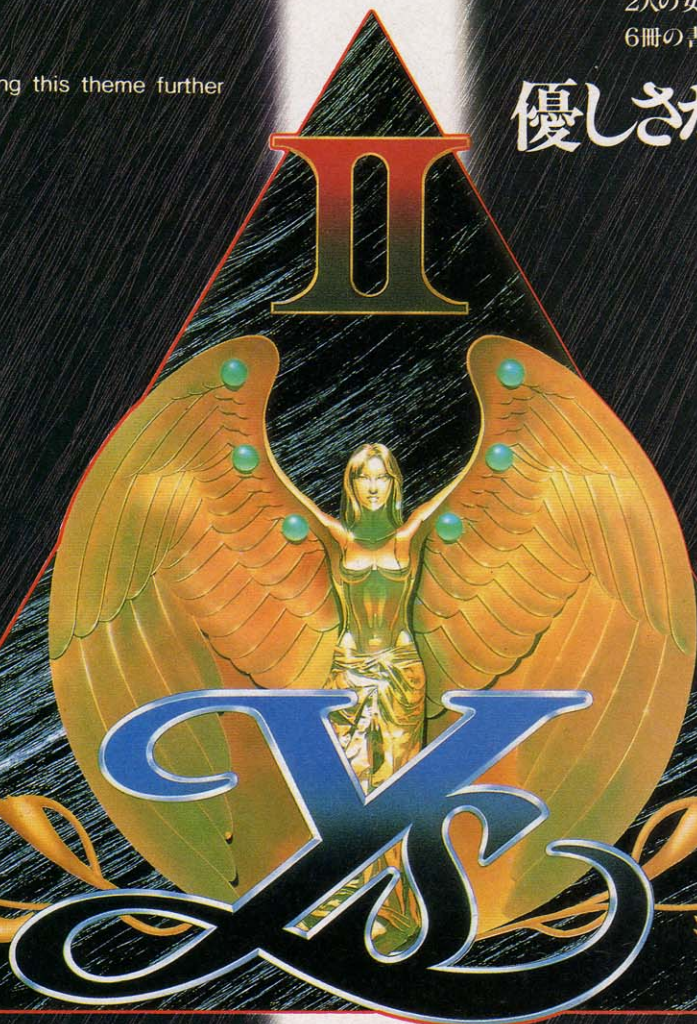
Falcom

# 「イースII」

**ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER**

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

## 優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

### イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

**好評発売中!!**

「イース」の優しさを継承しさらにグレートアップした「イースII」。

新発売

## イースII MSX2版発売!

3.5"-2DD 3枚組

**DISK 専用版**
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)
¥7,800


Falcom 日本ファルコム株式会社
*Personal Computer Software*
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル


通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキて、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。


TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

# タケルでしか買えないものがある

brother

パソコンソフト自販機

ソフトベンダー 武尊

| 地域 | 店名 | 電話 |
|---|---|---|
| 札幌 | そうご電器YES 5F | (011)214-2850 |
| | 札幌東急ストア豊平店 | (011)822-1435 |
| | 九十九電機札幌店 | (011)241-2299 |
| | パソコンショップハドソン | (011)205-1590 |
| 青森 | 電巧堂チエーン青森本店 | (0177)23-2356 |
| 盛岡 | テクノハウスエイトピア | (0196)23-4470 |
| | デンコードチェーン盛岡本店 | (0196)54-2772 |
| 秋田 | 電巧堂チエーン秋田駅前本店 | (0188)34-3151 |
| 仙台 | ダイエー仙台店 6F | (022)261-1251 |
| | デンコードチェーン仙台本店 | (022)225-5290 |
| | デンコードチェーンDac仙台東口店 | (022)291-4744 |
| | 庄子デンキコンピュータ中央店 | (022)224-5591 |
| 郡山 | ダイエー郡山店電器館 2F | (0249)34-2121 |
| | うすい百貨店 | (0249)32-0001 |
| 福島 | 庄司デンキ粉又駅前店 | (0245)21-2011 |
| いわき | いわきマイコンショップ | (0246)23-0513 |
| 山形 | 庄子デンキ山形本店 | (0236)42-1222 |
| 新潟 | PIC | (0252)43-5135 |
| | ダイエー新潟店 5F | (0252)41-5111 |
| 長岡 | ICランドDJ 2F | (0258)37-1346 |
| | 丸専デパート 1F | (0258)33-4970 |
| 宇都宮 | K&P宇都宮 | (0286)62-0002 |
| 前橋 | パソコンランド21前橋店 | (0272)21-2721 |
| 高崎 | パソコンランド21高崎店 | (0273)26-5221 |
| 太田 | パソコンランド21太田店 | (0276)45-0721 |
| 水戸 | 川又書店駅前店 2F | (0292)31-0102 |
| 大宮 | ダイエー大宮店 7F | (0486)45-4147 |
| 上尾 | ボンベルタ上尾 | (0487)73-8711 |
| 津田沼 | イトーヨーカドー津田沼店 6F | (0474)79-3111 |
| 千葉 | ラオックス千葉店(PERIE 3F) | (0472)27-5318 |
| 八千代台 | ラオックス八千代台店 | (0474)85-2261 |
| 秋葉原 | 丸善無線ECCS 4F | (03)255-4911 |
| | ミナミ電気館 4F | (03)255-4040 |
| | サトームセン(ラジオ館) 5F | (03)251-1464 |
| | サトームセン本店 5F | (03)253-5879 |
| | CVA秋葉原 2F | (03)258-3711 |
| | コム本店 | (03)251-1523 |
| 新宿 | ラオックス新宿店 | (03)350-1241 |
| 銀座 | マイコンベース銀座 1F | (03)535-3381 |
| 池袋 | ビックカメラ池袋東口本店 4F | (03)988-0002 |
| 渋谷 | 上新電機J&P渋谷店 1F | (03)496-4141 |
| 世田谷 | ヤマギワ玉川店(高島屋5F) | (03)708-1638 |
| 武蔵野 | ラオックス吉祥寺店 2F | (0422)21-3471 |
| 小金井 | サンバード長崎屋 6F | (0423)85-3810 |
| 立川 | 丸善無線(WIll 6F) | (0425)27-6211 |
| 八王子 | ムラウチ電気 2F | (0426)42-6211 |
| | J&P八王子店(そごう 7F) | (0426)26-4141 |
| 昭島 | エスパ昭島 3F | (0425)46-1411 |
| 町田 | 東急ハンズ町田店 B1F | (0427)28-2603 |
| | J&P町田店 | (0427)23-1313 |
| 横浜 | ソフトクリエイト横浜店 | (045)314-4777 |
| | 横浜VIVRE21 7F | (045)314-2121 |
| | ダイエー戸塚店 3F | (045)881-1261 |
| | ICコスモランドあざみの | (045)901-1901 |
| | ICコスモランドかもい | (045)934-9636 |
| 川崎 | セキグチデンキ川崎店 3F | (044)244-5421 |
| 藤沢 | WAVE EYE | (0465)43-1771 |
| 平塚 | 梅屋 | (0463)22-4147 |
| 厚木 | ラオックス厚木店オーディオ館 | (0462)22-2722 |
| 甲府 | システムインナカゴミ甲府 | (0552)28-3333 |
| 長野 | ダイエー長野店 | (0262)27-1311 |
| 松本 | イトーヨーカドー松本店 6F | (0263)36-2311 |
| | 株式会社遠兵 | (0263)32-6350 |
| 金沢 | 丸の内カラー金沢本店 | (0762)41-1230 |
| | うつのみや片町店 | (0762)21-6136 |
| 富山 | 丸の内カラー駅前店 | (0764)41-9075 |
| 福井 | 3Q PASわくわくメディア館 | (0776)23-7621 |
| | だるまや西武 | (0776)27-0111 |
| 沼津 | メルバ沼津 | (0559)22-4858 |
| 静岡 | メルバ静岡 | (0542)54-5338 |
| 浜松 | メルバII | (0534)64-8412 |
| | ホーエー家電有楽店 | (0534)53-1441 |
| | マエダM&V | (0534)73-3991 |
| 名古屋 | 栄電社テクノ名古屋 | (052)581-1241 |
| | パソコンショップコムロード | (052)263-5828 |
| | ちくさ正文館書店ターミナル店 | (052)732-3601 |
| | カトー無線電機電気館 4F | (052)264-1534 |
| | 丸善無線 第一アメ横店 | (052)263-1626 |
| | 名古屋情報センター | (052)201-1234 |
| | 栄電社テクノ大須 | (052)252-0181 |
| 豊橋 | 栄電社テクノ豊橋 | (0532)52-1231 |
| | パソコンショップコムビットサーラ | (0532)32-7851 |
| 岡崎 | ジャスコ岡崎店 | (0564)23-4960 |
| 豊田 | ジャスコ豊田店パソコンショップJPC | (0565)35-1761 |
| 岐阜 | 岐阜マイコンセンター | (0582)51-6338 |
| 大垣 | スイテック | (0584)89-8355 |
| 津 | 河合無線OA 津 | (0592)26-0111 |
| 四日市 | 河合無線カテンワールド 四日市 | (0593)54-3366 |
| 松阪 | Kawai Bax店 6F | (0598)26-0111 |
| 大津 | 西武百貨店関西大津店 | (0775)25-0111 |
| 日本橋 | J&Pテクノランド | (06)634-1211 |
| | J&Pメディアランド | (06)634-1511 |
| | ニノミヤエレランド | (06)632-2038 |
| | ニノミヤパソコンランド難波店 | (06)643-3217 |
| 梅田 | ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店 | (06)341-2031 |
| | J&P阪急3番街店 | (06)374-3311 |
| 千里 | 中川ムセン千里店 | (06)832-9516 |
| 高槻 | 上新電機J&P高槻店 | (0726)85-1212 |
| | 西武百貨店関西高槻店 | (0726)83-0111 |
| 八尾 | 西武百貨店関西八尾店 | (0729)97-0111 |
| 奈良 | ニノミヤパソコンランド奈良店 | (0742)26-2003 |
| 京都 | J&P京都寺町店 | (075)341-3571 |
| 和歌山 | J&P和歌山店 | (0734)28-1441 |
| 神戸 | 星電社三宮本店C-SPACE | (078)391-8171 |
| | ダイエー三宮電器館パレックス | (078)391-7911 |
| 姫路 | 上新電機J&P姫路店 | (0792)22-1221 |
| | 姫路コンピュータソフトCOM★PAX | (0792)94-8244 |
| 岡山 | 岡山VIVRE21 | (0862)32-8881 |
| 倉敷 | 倉敷ファソランド | (0864)25-4701 |
| 広島 | 松本無線パーツ | (082)243-4451 |
| | ダイイチパソコンCITY | (082)248-4343 |
| 高松 | Sound Check MOVE | (0878)61-6171 |
| 徳島 | 徳島そごう 7F | (0886)25-4056 |
| 高知 | デンキのタグチ | (0888)23-0181 |
| 松山 | ダイイチ松山パソコンCITY | (0899)31-6711 |
| 北九州 | ベストマイコン小倉パソコン館 | (093)551-6281 |
| 福岡 | ベストマイコン福岡店 | (092)781-7131 |
| | 寿屋エレデ博多 | (092)281-4411 |
| 長崎 | ベスト電器長崎新地店 | (0958)26-1333 |
| 熊本 | 寿屋本荘店 | (096)372-5411 |
| | ベストマイコン熊本パソコン館 | (096)322-4180 |
| 鹿児島 | ベスト電器鹿児島パソコン館 | (0992)23-2081 |
| 大分 | ベスト電器大分パソコン館 | (0975)32-9396 |
| 宮崎 | 宮崎寿屋百貨店 | (0985)27-4111 |
| 那覇 | ベスト那覇パソコン館 | (0988)61-0505 |

大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るプシェード星系。行方不明の兄を捜すため故郷を後にするが、行く手には壮絶な戦いや、好奇心をそそる数々の出来事が待っている。戦力を維持するためには貿易をしなければならないが、相手はならず者ばかりだ。数々の武器と希望を満載して、大宇宙を舞台に冒険の旅は果てしなく続く。

■コスモス・コンピューター■MSX2(3.5"2DD)

市販希望価格¥6,800 TAKERU価格 ¥4,800

## 11月上旬発売予定

SFウォー・シミュレーション&ロールプレイング

# WARNING

ウォーニング

アクティブシミュレーションツール

# ぞわぞわーるど

## MSXマガジンコンストラクションシリーズ続々登場!

MSXマガジン編集部がまたまたやってくれました。アクションゲームとシミュレーションゲームが融合した、その名も「ぞわぞわーるど」。ゲームで遊ぶのはもちろんのこと、吉田工務店のように、マップやキャラクターを思いどおりにエディットできるんだ。操作方法も"あっ"と驚くような方法を採用した、リアルタイム、アクティブシミュレーション。

■MSXマガジン編集
■MSX2(VRAM128K)3.5"2DD

TAKERU価格 ¥3,500

TAKERU事務局では、日・祭日・平日のPM6時以降、新作情報をテレフォンサービスしています。

052-824-2493


**ブラザー工業株式会社**

〒467 名古屋市瑞穂区堀田9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)-824-2493

東京営業所 (03)274-6916
大阪営業所 (06)252-4234




資料請求券
MSXマガジン
11 月 号

# いつも会いたい。

アドベンチャーゲーム

# めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム)……………¥7,800

■開発進行中■

MSX2 DISK版(3.5″2DD)……………¥7,800

■バーコードナンバー■
ROM版：4988608 825804
DISK版：4988608 825446

MSX 2 Pana Amusement Cartridge S-RAM 対応

MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

★テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
★結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

アドベンチャーゲーム

# きまぐれオレンジ★ロード

～夏のミラージュ～

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

★コミックス・TVでおなじみの人気キャラ!
★鏡の中のアクトレスを始めとするヒット・サウンド全6曲!
★ドラマチックなストーリー展開!

(180%UP 当社比)

■好評発売中■

●PC-8801シリーズSR以降………¥7,800
●PC-9801シリーズ……………¥7,800

■近日デビュー■

●MSX2(3.5″ディスク版)…¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5″2D：4988608 842535
●9801 5″2HD：4988608 841552
5″2DD：4988608 841545
3.5″2DD：4988608 841446
●MSX DISK版：4988608 843440

FM音源対応

●オレンジ★ロード・ステッカー&カセットレーベル(4種)付

「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集

うしてもゲームが解けなくなってしまった人の為にヒント集を用意してます。エンディングまでクリアした人も意外な情報を得ることが出来かも知れませんよ!「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集です。希望の方は60円切手8枚同封の上、住所・氏名・年齢・電話番号記入し「めぞん一刻・完結篇」ヒント集の係までお送り下さい。

★元気にスタッフ募集中★

●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Wachi

# 僕の芸術はガラクタで、作られる。

自由自在に画面でアート。あれもこれものよくばり機能が君の絵ゴコロを大満足させてくれるぞ。さあ、マウス片手に大傑作にチャレンジ!!

## スピーディーお絵描きソフト

# 画楽多（ガラクタ）

## よくばり機能満載./

- 円も線もマウスの動きに素早く反応。これはもう、筆感覚。
- 方眼表示付きだから、正確な図形もラクラク、クリア。
- ミラー機能で万華鏡のようなデザインも可能。
- 絵の部分印刷は、ハガキやカード作りに大活躍。
- 絵の部分保存もでき、一度保存したら、どこでも呼び出しOK.!!

### 基本機能
- 解像度/512×212
- 色/512色中14色を選択
- スクリーントーン/ 7種類固定、ユーザー定義1種類
- 線種/4種類

### 作画機能
- 直線
- 連続直線
- フリーライン
- ボックス（四角形）
- サークル（円）
- スプレー/3種類固定
- ペイント
- ボックスフィル（塗り潰しの四角形）
- サークルフィル（塗り潰しの円）
- イレーサー/4種類、絵の部分消去
- ミラー/4種類組合せ可能

### 編集機能
- コピー（複写）
- 拡大・縮小
- 上下・左右反転
- 90°単位の回転
- ルーペ/拡大作図（ドット単位）
- クロマキー（色変更）

### 文字
- 文字種/英字・数字・平がな・カタカナ（ソフト内蔵）
  漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号（JIS第1水準漢字ROM使用）
- 書体/4種類（ノーマル・斜体文字・影文字・袋文字）
- サイズ/任意

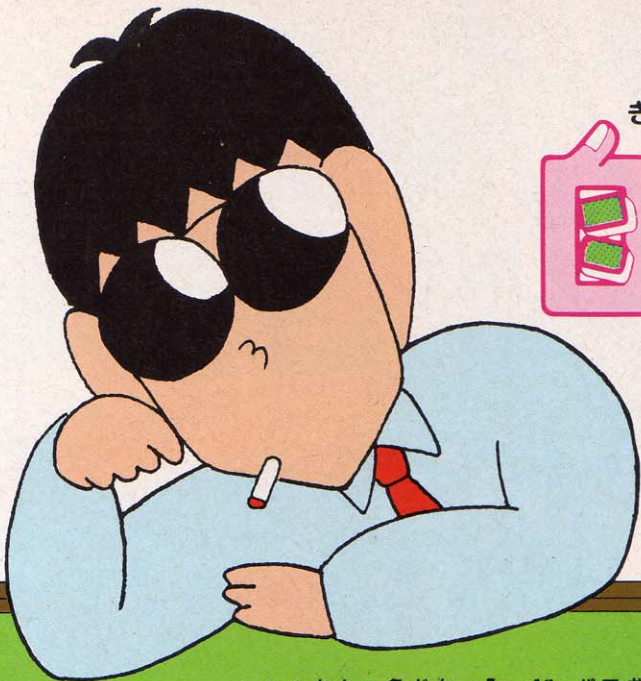
### その他の機能
- ミラー/4種類（組み合せ可能）
- メニュークリア（メニューの消去）
- グリッド（方眼の表示と消去）
- パレット（色調合）
- アンドゥー（戻り）
- メニューチェンジ（メニューの移動）
- クリアスクリーン（画面の消去）
- カーソルの色変更
- ユーザートーン（オリジナルトーンの絵模様作成）

### データ（ディスクのみ）
- セーブ（絵の全体保管、部分保管）
- ロード（絵の呼びだし）
- KILL（ファイルの削除）
- FILES（ファイル一覧）

### 印刷
- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷

**画楽多 MSX2 ROM版** RAM64KB、VRAM128KB以上、**定価7,800円**

- MSX2マークはアスキーの商標です。

**和知電子機器株式会社**
〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL (03) 255-7401
PRODUCTED BY・WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

ヘタなメンツをそろえて、めいっぱいカッパグのは、おいしい麻雀といえます。「リーチ一発ツモ、裏ドラ三丁、オーラス大逆転！」なんてのは、おいしさのフルコースです。あこぎだと他人にうらまれたって、おいしさを引き立てるスパイスみたいなもの。みんな

**ぎゅわんぶらあ自己中心派は**

なんです。でも勝つことだけがおいしいのでしょうか。勝負だけじゃなく、歌ったり、踊ったり、お寿司で麻雀したり、もっとゲームの過程を楽しむおいしさもあるはずです。私達はそんなユニークなおいしい麻雀を、これからも追求していきたいと思います。

●MSXの画面です

●MSX2の画面です

**MSX、MSX2 両専用**
**2メガROM**
**11月11日㊎発売**
**定価6,800円**

- MSX専用，MSX2専用のそれぞれの画面表示がある欲張り設計．
- FM PACを使用するとロン，チーなどの音声出力が，楽しめます．
- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様．
- 12人の個性派雀士が君を待つ!!
  持杉　ドラ夫，律見江　ミエ，中島　ハコ，謎のじいさん，北家　拳士郎，タコ宮内，ゴッドハンド氏，店野　真澄太，オクトパシーふみ，貧乏おやじ，迷彩レディー，クリスチーネ・M，の12人を用意．
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定（雀力判定機能），初心者向け指導モード，オートモード付．

・MSX．♪．　2メガROM，RAM16K以上
・MSX2．♪．　2メガROM，RAM64K・VRAM128K以上

▶バーコードナンバー
MSX自己中心派　4988649812016

※MSXマークはアスキーの商標です



▶ゲームアーツの通信販売は，なんと翌日発送!! 下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後，ゲームアーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．（送料無料）住友銀行池袋支店—普通口座1102614



株式会社ゲームアーツ
〒171　東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136

アウトラン
OutRun
MSX2
MEGA ROM
¥6,800
ゲーム・センターの大ヒット作登場!
選べるごきげんなBGMは全3曲!
スタートの時、自分の好きな曲を選ぶことができるぞ!
・・Magical Sound Shower・・
・・Passing Breeze・・
オリジナル・ゲームを可能な限りに再現!
忠実に再現された感動のゴール・シーン!
5コース、全15ステージに挑戦!
各ステージの最後はコースが二手に分かれているから、どっちかを選ぼう。制限時間内にチェック・ポイントを通過できれば次のステージに進める。コースごとにちがったゴール・シーンが用意されているぞ!
熱戦の火蓋は切って落とされた!
ゲーム・センターで大ヒットしたスーパー・ゲームがMSX2で登場だ! 評判の華麗なBGMも全3曲オリジナルの雰囲気を再現!のままに、選べるBGMも全3曲オリジナルの雰囲気を再現!
さあ、ゴールを目指して突っ走れ!
10月21日
発売
©SEGA
ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法
■ご希望の 1ソフト名 2機種名 3メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい。
現金書留の場合
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい。
郵便振替の場合
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。
※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい。
※お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい。
ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

魔VS孔雀
最大の戦いがいよいよ、始まる。

# 孔(く)雀(じゃく)王(おう)

密教の総本山・高野山の細胞・裏高野。それは、この地に復活しようとする邪悪な"魔"を抹殺する密教界の実働部隊。その裏高野の修験道の開祖・役(えん)の行者の再来といわれる若き退魔師がいる。その名は"孔雀"。我々の日常の影に同に絶えず侵入する"魔"。この世に"魔"が復活する時、そこには孔雀の密法が閃光を放つ!!

**近日発売**
**¥5,800**

このゲームには、かつてない魔が潜む!

MSX2
MEGA ROM
128KB以上のVRAMが必要です。

噂以上、期待以上の仕上がりを目指し、発売が若干遅れております。誠に申し訳ございませんが、今しばらくお待ちください。

## RPGの最高峰「ウルティマⅣ」の移殖版、遂に発売決定!!

美しく機能的なグラフィック、音楽アレンジはフェアチャイルドの戸田誠二氏が担当と、まさに芸術的で感動的なウルティマの最高峰!

**12月21日発売**
X68000 ¥9,800 PC88VA ¥9,800

TM & ©Richard Garriott. ORIGIN SYSTEM INC.

## ウルティマ・ヒストリー・シリーズ 発売決定

「ウルティマ」の原点、すべてはここから始まった!
—The First Age of Darkness—
12月21日発売予定 **ウルティマⅠ**
対応機種 PC-9801, PC88VA, MSX2, PC-8801SR, X1Turbo
全機種6,800円(予定)

Ⅰで倒した魔道士の弟子「ミナクス」が活動を開始!
12月21日発売予定 **ウルティマⅡ**
対応機種 PC-9801, PC88VA, MSX2, PC-8801SR, X1Turbo
全機種7,800円(予定)

最大の敵「エクソダス」登場!仲間も4人に増えたぞ。
64年春発売予定 **ウルティマⅢ**

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741 東京支店/03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915 福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-667-3741

PONY CANYON INC.

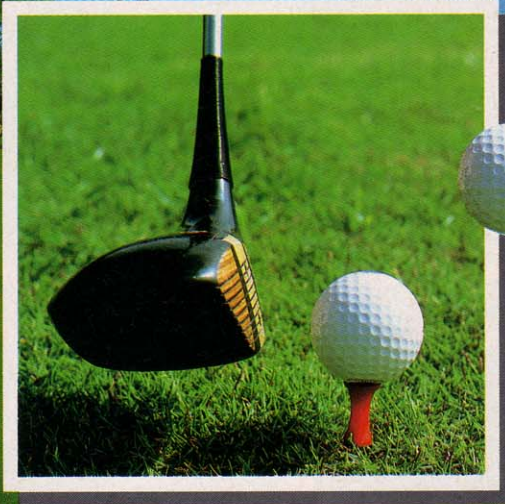
# THE GOLF
## ザ・ゴルフ

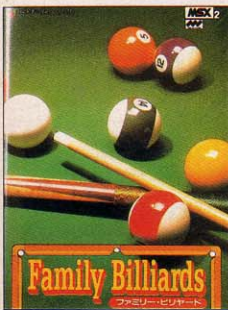
ゴルフの楽しさ満載！
痛快、爽快プレイ"ザ・ゴルフ"

1. 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキンズ・マッチ、トーナメントの4プレイより選択
2. マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを用意。またそれぞれにハンディキャップをつけることが可能
3. トーナメントは芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント。賞金を貯え、レベル・アップを図りながら上位トーナメントに挑戦

現実の試合を忠実に模したRPGシミュレーションゲーム"ザ・ゴルフ"誕生！

近日発売予定

MSX2 ROM カートリッジ
メガロム仕様（VRAM128K以上）
■MS-22 ■¥6,800（予価）

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示
■実際のプレイを忠実にシミュレート
■奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ

好評発売中

ファミリー・ビリヤード
## Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい！
本格的プールゲームがMSX2で登場！

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様（VRAM128K以上）
■各¥5,800
■MS-14

## 井出名人の洋介 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ———！

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様（VRAM128K以上）
■各¥6,800
■MS-18

MSXはアスキーの商標です。

企画・開発・発売元：株式会社 パック・イン・ビデオ

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい（送料無料）
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑7F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部

T&ESOFT
これは、銀河戦史に刻まれた、最大最後の戦いの記録である。
LAYDOCK 2
PROPAGANDA
★二人同時プレイ可能のスーパー・ムービー・スペース・シューティング・ゲーム。MSX2に新たなマシンMSX2+（プラス）が出現し、ここにレイドック最後の戦闘がはじまる。
連邦宇宙軍主力戦闘機〝ストーミーガンナー2〟を操り、銀河を蝕む敵、ウルティメイト・ボスを打破しよう。
★縦スクロールに、横スクロール、さらにスラント(斜)スクロールと、3スクロールを実現。しかもすべてが1ドットスムーススクロール!! もちろん、敵も1ドットの動きで来襲。
★マップ・グラフィックスも、リニューアル。他に追随を許さない繊細性を画面全体に醸し出す。
MSX2+(プラス)が有する自然色モード（13万色モード）も採用（オープニング・デモ）。
★10ステージでバトルを展開。超デカキャラも出現。またアニメーション・シーンもあり。
★ストーミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプションウエポン装備可能。ナパーム型爆撃弾、空中機雷弾など、新型兵器が搭載可能。また、2機のストーミーガンナー2で、縦合体、横合体すれば、オプションウエポンがさらにパワーアップ。（なお、一人プレイ時でも、レベルに応じてすべてのオプションウエポンが装備可能となりました。）
★シューティングゲームにRPG的レベルアップ法を採用している「レイドック」シリーズ。レイドック2ももちろん踏襲。シールドエネルギーとドッキングエネルギーの両パラメータも健在。
★ジョイスティック対応。
★BGMは、約10曲。内蔵FM音源、内蔵PSG対応。もちろん、FM−PAC（松下電器製）にも対応。
★レベルセーブは、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM−PAC、いずれかに可能。
ストーリー
かつてストーミーガンナーを駆使した〝レイドック作戦〟の成功で、ギルセン軍との戦いに終止符を打った銀河連邦は、永遠の平和を獲得した。
そして数世紀の時が流れた……。
誰もが平和を信じ〝戦い〟という言葉ははるか過去(むかし)のものとなり、あの名機〝ストーミーガンナー〟も素粒子レベルでデータ化、マイクロチップに収められてその存在すら忘れられていた。
ところが……平和の存続を脅かす存在が、まったく予期せぬ形で出現したのだ！
銀河連邦本部のある恒星系から4光年程離れた超巨星が爆発、そして収縮。
1個のブラックホールが誕生した。このありふれた物理現象による時空の歪みを利用し、未知の敵がこの世界との扉を開いたのだ。辺境の惑星が突然消滅した。これが空前絶後の侵略(ものがたり)のプロローグだった。未知の敵の侵攻は加速度的で、再結成した連邦宇宙軍の反撃も敵の攻撃力のまえでは全く無力だった。
追い詰められた銀河連邦は、名機ストーミーガンナーの復活を決定した。 マイクロチップのデータからレプリカを生成、新たにオプションウエポンを追加しストーミーガンナー2が誕生した。時間の猶予がない！装備の性能すら未知数なのだ。
しかし、一刻を争う連邦宇宙軍は出動を要請した。
二機のストーミーガンナー2が不気味に口を開けたブラックホールに向けて発進した。
そして、銀河戦史に残る最大最後の戦いの幕が、ここにきって落とされたのである。
LAYDOCK 2
LAST ATTACK
MSX 2+ 専用3.5″2DD・2枚組……¥6,800
総発売元／㈱パナソフトセンター
●MSXマークはアスキーの商標です。

RAM64K以上／VRAM128K以上

MSX2 3.5″2DD・2枚組¥7,800

## POTENTIAL

- ★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
  世界最大の自動車スプリントレース。
- ★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
- ★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
- ★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
- ★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
- ★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
- ★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
- ★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
- ★♪FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
- ★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

シグナルが赤から青へ変わる瞬間(とき)　静から動へ………。

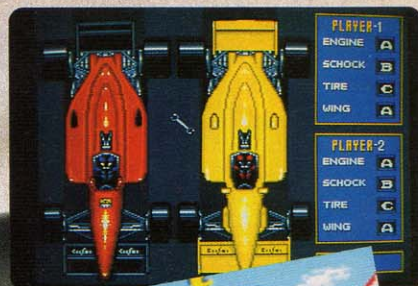
甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

これがA.V.G.(アドベンチャーゲーム)の夢だった………。

全編アニメーション!

Produced by T&E SOFT RACING TEAM

10月15日発売!!

Greatest DriverのTシャツ通信販売実施中――!!

SIZE(M.L) ￥1,700（送料￥300）

# テストドライバー。

## ATTACK'88 in SUZUKA (8・20)

★グレイテストドライバー発売記念レーシングカート大会を、鈴鹿サーキットで開催しました。
多数のご参加ありがとうございました。GDにご期待ください。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME――【サイオブレード】

# PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

## SPECIFICATION

- ★"画面数"という言葉は死語になる　"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム
- ★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上【マウス（PC-98版はバスマウス対応）、ジョイスティック対応】
- ★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行　（プレイヤーはひとり二役で冒険）
- ★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音
  PC-88SR：サウンドボードII対応のステレオサウンド　内蔵FM音源にも対応
  MSX2　：♪FM-PAC（松下電器製）対応のFM音源サウンド　内蔵PSGにも対応
  PC-98V　：サウンドボード対応のFM音源サウンド
  X1turbo　：FM音源対応のステレオサウンド
  FM77AV：繊細かつ大迫力のFM音源サウンド
- ★MSX2版のセーブ方法は、3種類　ディスケット、PAC（松下電器製）、もしくは♪FM-PACに可能
- ★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応

**発売機種・価格▶全機種 ￥8,800**

**PC-8801mkIISR以上**（2ドライブ専用）
**5"2D・6枚組 11月上旬発売予定!!**

- ●FM77AVシリーズ（2ドライブ専用）……3.5"2D・6枚組
- ●MSX2（RAM64K以上 VRAM128K以上）……3.5"2DD・3枚組
- ●X1turboシリーズ（2ドライブ専用）……5"2D・6枚組
- ●PC-9801VM/VX, PC-286V……5"2HD・2枚組
- ●PC-9801UV/UX, PC-286U……3.5"2HD・2枚組

※ディスケット枚数は変更される場合があります
●MSXマークはアスキーの商標です

**サイオブレードグッズ 通信販売実施中！**

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770


T&Eマガジン No.19 請求券 MSXマガ11月号

# 1600年の時空を超え、今、暗黒神が蘇る！

古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマソの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった！

鬼才漫画家諸星大二郎の作品がいよいよアドベンチャーゲームに。

動かす　取る
使う　見る
移動　聞く
岩に、馬の仏像が、彫ってあります。
国東半島

動かす　取る
使う　見る
移動　聞く
だれか、立っています。

**原作本**（創美社 発行／集英社 発売）**プレゼント**
「暗黒神話」お買い上げの方のなかから、100名様に諸星大二郎先生の原作本をプレゼントします。

# 暗黒神話

ヤマトタケル伝説――原作◎諸星大二郎

古代 アドベンチャーゲーム

MSX2／3.5″2DD

『太陽の神殿』に続く第2弾10月下旬発売● 予価6800円

東京書籍 東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

Which will you choose…?
ルパン三世
バビロンの黄金伝説
MSX2
MEGA ROM
6,400円
大好評発売中！
ルパン三世
カリオストロの城
MSX2
MEGA ROM
6,800円
発売中！
はアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV
陽あたり良好！
MSX2
3.5″2DD
¥5,800
発売中！
PUSH SPACE
陽あたり良好！
ITSURU ADACHI/SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU
お問い合せは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557
TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE CINEMATIC
●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい
●店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います（送料500円）
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい
振替東京7-184946東宝株式会社
資料請求券
MSX-11

# RE・KI・SHIを創る

## 信長の野望 全・国・版

**戦国の乱世を鎮めよ! すでに古典、そして頂点、「信長」プレイせずしてシミュレーションを語るなかれ!**

MSX2 3.5" 2DD ¥8,800／4メガROM ¥9,800
MSX 2メガROM ¥9,800
ファミコン版2メガROM・128KビットS-RAM内蔵 ¥9,800

**「信長の野望・全国版ハンドブック」¥1,800**
豊富な資料を元に、鬼才シブサワ・コウが「信長の野望」を徹底分析! これであなたも「信長」通!
**「信長の野望・全国版ガイドブック」¥880**
戦略・戦術テクニック、50ヶ国別攻略法など内容充実オモシロさ満載! ファン必見の一冊!

## 三國志

**知力の極限に挑む、君主・武将・軍師の膨大なデータ! 小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム!**

MSX2 3.5" 2DD ¥12,800／4メガROM ¥14,800
MSX 2メガROM ¥12,800

## 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

**中世世界の制覇を目指す、歴史三部作中、最難最大のゲーム。まだ見ぬ幻の王国が君を待っている!**

MSX2 3.5" 2DD／4メガROM ¥9,800
MSX 2メガROM ¥9,800

withサウンドウェア
（ミュージックテープ付）
各機種12,300円・好評発売中

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンハンドブック」10月下旬発売予定
全国書店にて 予約受付中!
ご予約はお早めに!

■通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。尚、ハンドブック・ガイドブックの通販は致しておりません。


テレホンサービス■KOEIの最新情報をお知らせします。
☎044(61)1100・☎044(61)8000（ファミコン専用）

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044(61)6861 株式会社 光栄

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG
BIT²

# シンセサウルス

**新発売**

## 君も今日から作曲家

**MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール**

♪MSX-MUSIC対応

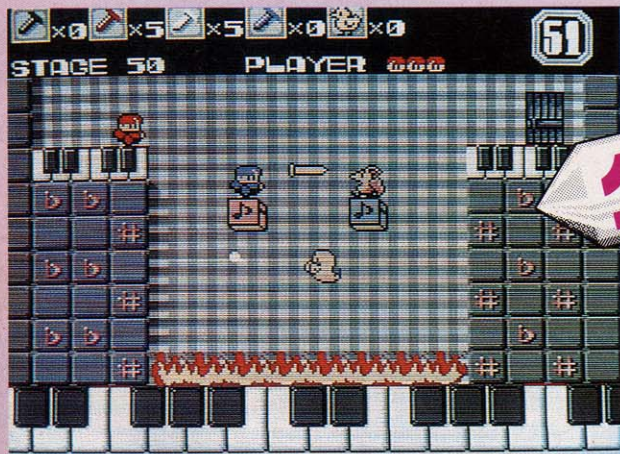
MSX2 MSX S-RAM対応

定価¥6,800

新発売キャンペーン実施中
今買えばもれなくディスクシールをプレゼント！

●オリジナルFM音色作成　●オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏　●楽譜入力による自動演奏も簡単　●楽譜プロセッサとして単独使用も可能　●マウス対応ラクラク入力

武器はクイ!?

# クインプル

**新発売**

DISK版先行発売
3.5″2DD

♪MSX-MUSIC対応

MSX2 MEGA ROM 1メガROM・VRAM128K

定価¥5,800　※ROM版近日発売予定

**年末発売決定**

本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館（くびきりやかた）
―逐電屋 藤兵衛（ちくでんや とうべえ）―

MSX2　3.5″2DD

好評発売中！ **ファミクル・パロディック**

**絶好調ファミクル一家。今ニューシューティングの熱風が吹きあれる！**

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

ファミパロイラスト大会には多数のご応募をいただき、ありがとうございました。募集は9月末日をもって〆切らせていただきました。皆さまの力作ぞろいには係員一同、深く感謝しております。これからもファミパロをかわいがってネ！

**ファミパロイラスト大会　今月の入賞**

BATTLE ZEVIS
神奈川県秦野市　今井章人様

埼玉県新座市　福井正之様

大分県臼杵市　玉田功希様

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
MEGA ROM メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。


制作／発売元　株式会社BIT²（ビッツー）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元　BIT²（ビッツー）販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263


**通信販売のお知らせ**
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。（送料は無料です。）

**㈱BIT²正社員募集**
●サウンドエフェクト（ミュージック含む）
●キャラクターデザイン ●プログラマー
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

ドラマチックRPG

# ARCUS

■人工迷路の他に地形迷路も用意された、フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン！

■画期的キャラクター・レベルシステムそして、モンスターのイベント化など、ファンタジー物語をビビットに体感！

**MSX2版に賭けるスタッフの意気込み！**

■オリジナルPC-88版を超えるべく、ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムを導入！漢ロム不要でのオール漢字表示！高細精度のグラフィック・モード7を使用！ディスクアクセスにオリジナルDOS開発！ビジュアルシーンには全編アニメーションを駆使！FMパック対応！

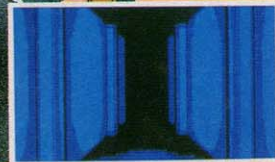
MSX2ディスク版（3.5″2DD 3枚組）¥8,800

待望のMSX2版
10月16日堂々リリース！

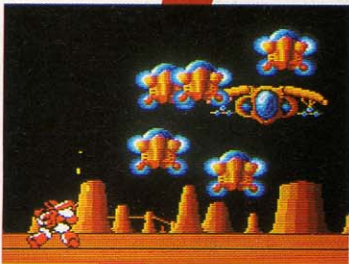
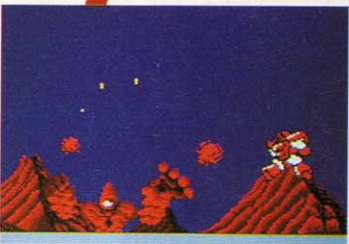
ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス10月5日・キングレコードより全国一斉発売!!
■CD¥3,000/CT¥2,500　発売元：キングレコード㈱

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。（送料無料）
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町2-18グラントメゾン飯田橋209

なぎさの館
トワイライトゾーンII
TWILIGHT ZONE II
第2弾、ついに完成!
★館の中を歩き回って消えた陽子を見つけ出せ!!
★館の中は高速スクロールによる3D迷路
★全編に流れる効果バツグンのB.G.M
★テンキー入力による簡単操作
★何処でも行なえる簡単セーブ
★敵は全て女性でイカせる事で敵は倒せる!
★戦闘は体位表示によるアニメーション処理。
★レベルを上げる事で覚えていく様々な体位。
MSX2/3.5inch
2枚組7,800円
♡ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♡
学園物語
憧れの美人教師ノリコ先生をある陰謀から救おうと女子寮に潜入するタカシ。はたして彼は念願の個人授業を受けられるか?学園セクシーロールプレイの決定版!!
MSX2(2メガロム・3.5インチ版)
各6,800円
そんなあなたの視線が……。
美しき獲物たち
PART IV
MSX2(3.5インチ版)
4,000円
GREAT グレイト
※通信販売可(送料無料)現金書留でお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

# FEEDBACK

時空の彼方へ逃亡した
次元制御コンピューター
ラキシスを破壊せよ!
驚異のつっこみスクロール
MSXミュージック対応

さまざまな時代・次元を超え、

執拗な敵の攻撃をかわし、

ラキシスの暴走を止めろッ!

地球の歴史を守れッ!

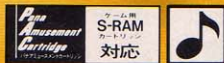
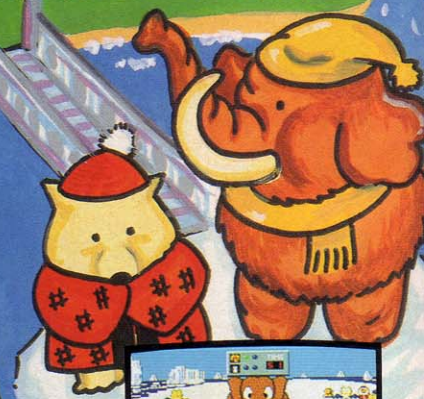
- ■VDPを駆使したスピード感あふれるグラフィック
- ■さまざまに変化する背景
- ■多彩な攻撃をしかける大型キャラクター
- ■PAC対応により面セーブ可能
- ■MSX MUSIC対応の厚みのあるBGM

MSX2 3.5"2DD VRAM128K

Pana Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

¥6,800

株式会社テクノソフト 〒852 佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください。ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい 送料はサービス致します

ASCII SOFTWARE
あのぺんぎんくんがグレード
NATSUKASHI WORLD
MUSHI WORLD
NANKYOKU WORLD
LOST A GAME!
くらえ//これが必殺の「気合いボール」じゃ/
あひ〜〜〜、ナンだ、ナンだこれは。むこうは毛虫でいっぱいだぁ/これじゃ勝つのは難しい。
南極ワールド。ぞぉーさん、いやマンモス、おーはなが長いのネ。ボールを鼻で受けちゃうのだ。
上から順に南極ワールド、海ワールド、爬虫類ワールド、懐かしワールド、虫ワールド。さあ、どこから行こうか。

こちら海ワールド。こっちがダウンしていると鯨の奴、にやりと笑って憎たらしい!

**あらぁ** なつかしや。あのカワイイぺんぎんくんが強く成長して帰って参りました。今回は、5つのワールドを設定し、それぞれ4種類ずつの個性あふれる素敵?なキャラクタたちがぺんぎんくんのお相手をします。ルールは前作と同様、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように、全部投げ込んでしまえば勝ちです。各々の相手に2連勝していけば1つのワールドが終了し、5つの全てのワールドを制覇すれば最強の敵がぺんぎんくんの前に立ちはだかります。

グラフィックは前作を遥かにしのぐ美しさ。ボールの衝突後の動きも運動保存の法則に従って忠実に再現。そしてぺんぎんくんも成長しました。腹筋力がついて、前にかがんでボールを避けるようになり、更には「気合いボール」という強力な火の玉ボールを投げられるようになりました。そして何より心づよい味方、恋人の〝ぺんぴー〟ちゃんが加わり、あなたはぺんぎんくん又はぺんぴーちゃんのどちらかを選択できます。——ちょっと、いいこと教えましょう。ぺんぴーちゃんなら、相手も少し手加減してくれます。

**MSX2、MSX2+対応**

**予価/6,800円**

2メガROM+S-RAMカートリッジ
(V-RAM128K以上必要です。)
ジョイスティック使用可
FM PAC及びPACに対応しています。

(S-RAMにゲームの経過をセーブできます。FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)

かねてから噂の高い『ウィザードリィRPG』がとうとう正式発売されることが決定した!ゲーム界の重鎮、安田均氏が中心となってデザインしたゲームだけあって、話題の的(まと)だったが、ようやく実物を見て買えるようになったわけだ。

もちろん『ウィザードリィ』は、コンピュータRPGとしては傑作の名も高いゲームだが、このテーブルトーク版も、本家にヒケをとらない傑作という声が高い。

何よりもプレイ・アビリティの高さ、これは抜群だ。テーブルトーク初体験の初心者には最適で、しかも奥が深い。

セット内容も充実している。基本ルールブックの他にも、シナリオ3本、戦闘用シート、チャート類などが盛りだくさんで、パッケージを開けたら驚くことうけあいだ。

今後シナリオ、サプリメントなどのサポート体制も充実してくる予定なので、ともかくまずこの基本セットを手に入れることが必要だ。シナリオの作りやすいシステムだから、新シナリオなんていらない、という声も出そうだが、安田均氏をはじめグループSNEのメンバーがどんどんおもしろいことをしようと張りきっている。期待してほしい。

とにかく、一度手にとってほしい。これが結論だ。

**ウィザードリィロールプレイングゲーム テーブルトーク版**
**作:安田均とグループSNE**
**定価:5,200円(送料300円)**

全国有名書店、パソコンショップ、玩具店にてお求めください。また通信販売ご利用の場合は、住所・氏名・電話番号・商品名をお書きの上、代金+送料300円を現金書留にて下記までお申し込みください。

〒107-24 東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー営業本部
直販部
TEL(03)486-7114

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ㈱アスキー書籍営業部 TEL(03)486-1977 **株式会社アスキー**

ASCII BOOK

新刊

# 全国BBSガイド'88

アスキー書籍編集部編　定価1,200円(送料300円)

**ネットワーカー待望の全国BBSガイド88年度版!**
全国のユニークなBBSステーション約150局を完全ガイド。本年度のパソコン通信界の動向を紹介します。ニーズにあったホスト局を一目で探せるマルチインデックス付き。さらにパソコン通信用VANサービス申込書も添付。マニアの方はもちろん、これからパソコン通信をと考えている方でもこの一冊でネットワーカーの仲間入りができます。

---

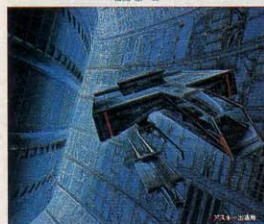
好評発売中

## X1マシン語ゲームプログラミング

河野清隆、日高 徹共著
定価2,500円(送料300円)

本格的なゲーム作りを、著名なゲーム作家がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。

**DiSK ALBUM 28**
対応機種:X1シリーズ
メディア:5-2D　定価4,800円(送料400円)

## PC-8801mkIISR マシン語ゲームプログラミング

日高 徹著
定価2,500円(送料300円)

マシン語の基礎から高度なテクニックまでをわかりやすく解説。ゲームはもとより、マシン語の実践的な入門書としても役立てることができます。

**DiSK ALBUM 10**
対応機種:PC-8801/mkII/SR
メディア:5-2D　定価5,800円(送料400円)

好評発売中

## MSX-DOS アセンブラプログラミング

蔭山哲也著
定価1,200円(送料300円)

マクロアセンブラM80、リンク・ローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊。MSX-DOS上でのファイル入出力のテクニックも詳説し、簡単に打ち込めるものから実用プログラムまで13本掲載。

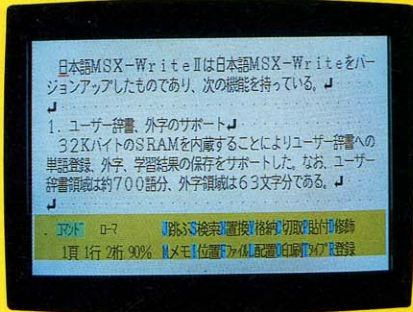
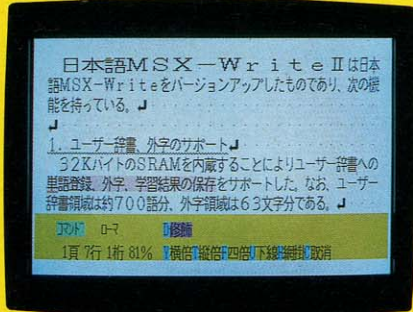
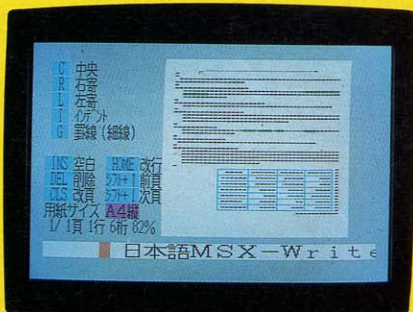
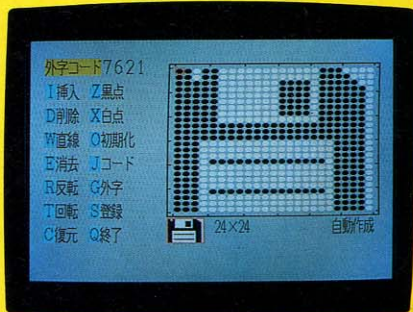
## ウーくんのソフト屋さんプログラム集

MSXマガジン別冊
定価780円(送料250円)

MSXマガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて「ウーくん」の4コマまんが(桜沢エリカ著)も掲載した、ファン待望の一冊です。
※プログラムライブラリも好評発売中

---

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 株式会社アスキー
●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII SOFTWARE

●編集画面→画面下部のコマンド・メニューから選択するだけで簡単にコマンドが実行できます。

●文字修飾→文字修飾は画面に表示されるため、仕上りをイメージしながら編集できます。

●レイアウト→印刷イメージを見たい、罫線を引きたい…全体が見えるレイアウト画面が便利です。

●外字登録→特殊な文字やマークも簡単に作成できるので、表現力も一段と豊かになります。

●外字コード表画面→登録した外字を一覧表示。どんな外字を登録したのかを一目で確認できます。

日本語MSX-WriteⅡは、自由に単語の登録ができるユーザー辞書や、特殊な文字を作成できる外字登録もサポートした本格的なMSX2専用日本語ワープロソフトです。JIS第1、第2水準の文字6,806文字を漢字ROMとして内蔵しているので、特殊な漢字が入った人名や地名もOK。ブラインドタッチに充分対応する高速変換と豊富な文字修飾機能を備えているので、高品質の文書まで自在に作成することができます。

# 高速変換＋ユーザー辞書や外字もサポート。本格派日本語ワープロソフト

▶日本語MSX-WriteⅡの主な特長●高速変換：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●文字修飾：横倍角、縦倍角、4倍角、下線（3種）、網かけ（3種）と文字修飾も豊富。●罫線：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵。●データ互換：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

**価格：24,800円（送料：1,000円）**

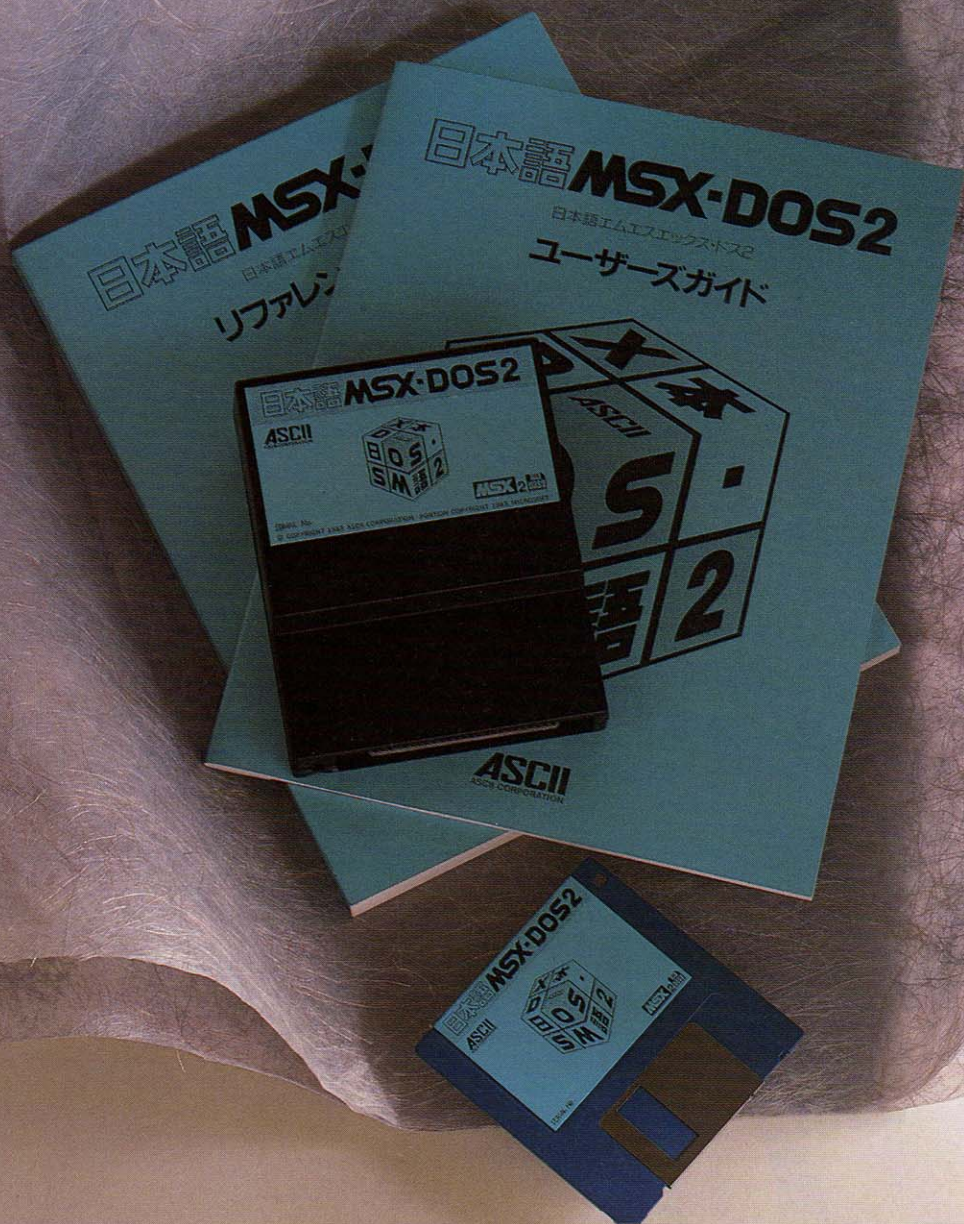
MSX2専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます。

は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX2は、㈱アスキーの商標です。
MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：〔日本語MSX-WriteⅡ〕優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.03(486)8080

**株式会社アスキー**

# ホームワークステーションをつくる
# 日本語MSX-DOS2新登場。

### アスキーのキャラバン隊が、あなたに会いにやってくる。

全国7都市、あなたの街にアスキーがお伺いします。会場では、日本語MSX-DOSなど各種ソフトウェアのデモンストレーションなどを行ないます。この機会にぜひ最寄りの会場にお越し下さい。(入場無料)

| 地域 | 開催日程 | 会場名 | 会場住所 |
|---|---|---|---|
| 名古屋 | 10月13日(木)・14日(金) | 中日パレス クラウンホール(中日ビル5F) | 名古屋市中区栄4-1-1 tel.052-261-8852 |
| 大阪 | 10月20日(木)・21日(金) | 第一ホテル 聚楽・凰来(4F) | 大阪市北区梅田1-9-20 丸ビル tel.06-341-4411 |
| 広島 | 10月27日(木)・28日(金) | 並木パラスト 天平・飛鳥(5F) | 広島市中区袋町7-25 tel.082-245-1234 |
| 福岡 | 11月1日(火)・2日(水) | 国際ホール 大ホールA(16F) | 中央区天神1-4-1 tel.092-712-8855 |
| 東京 | 11月17日(木)・18日(金) | NSビル 大ホールB(B1F) | 新宿区西新宿2-4-2 tel.03-342-3755 |

## 漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

### DOS, Disk BASICに共通の日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えして、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。日本語の入力は、MSX標準のフロントエンドプロセッサ仕様のMSX-JE[※1]に対応。

また、MSX-DOS2[※2]と同時に供給予定のDisk BASIC2[※3]では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。
※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

```
A>ramdisk
RAMDISK=32K
A>copy command.com h:
A>dir h:
 ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
 ディレクトリ H:¥

COMMAND  COM     14848 88-03-30  1:09p
 14Kバイトが1個のファイルで使用中
 14Kバイトが使用可能
A>
```

RAMDISKという内部コマンドを用意。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

```
100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 '背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 'メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT " あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,BF
```

Disk BASIC 2のプログラムリストです。
漢字用の命令も追加されています。

### MS-DOS version2.xx互換のファイルシステムをサポート。

MS-DOS version2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。

### 最大4Mバイトの大容量メモリをサポート

MSX-DOS2では、メモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているメモリをソフトウェアのために確保できます。それによりMSX₂で64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より大量のデータを扱ったり、大規模なプログラムの開発が可能です。

**日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵**
価格**34,800**円 送料1,000円

●128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式● MSX2専用

**日本語MSX-DOS2** 価格**24,800**円 送料1,000円

●ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128Kバイト以上搭載の MSX2 専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

**◉好評発売中**

ご注意
●MED, MSX-M80, MSX-C ver.1.1, MSX-S BUGは漢字対応ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アセンブル、コンパイルはできます。)●漢字対応のMSX-M80, MSX-L80, MSX-Cは現在開発中です。

●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。
● MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。

▶写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプです。
▶製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**
●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝MSX係までハガキでお申し込みください。

好評スタートをきったアスキーネット！ただいま 会員募集中！

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

# ASCII NET

アスキーネットと『Tri-P』のお問合せ・お申し込みは ☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問合せください。すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー「アスキーネット事務局」 株式会社アスキー

# あなたが拡がる、新しいパーソナルコミュニケーション。

パソコンが、新しい夢を育てています。あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディアです。アスキーネットに接続するだけで、日本中のだれとでも、好きな時に好きなだけ話し合うことができます。欲しい情報も手に入ります。個人と個人のつながりが大きく広がれば、ほんとうの意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

## アスキーネットPCS 気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

アスキーネットを代表するのが〈アスキーネットPCS〉です。日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた、活発な会員同士のコミュニケーションの伝統がいきています！パソコンの情報はもちろん、生活/趣味/研究/サロンなどの特色あるSIGエリアは、誰もが参加しやすい魅力ある雰囲気です。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアを集めた"POOL"。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。パソコン大好き人間が創っただけに、ゲームや便利なツールなどいずれも傑作ぞろいです。より多くの人と、もっともっとコミュニケーションしたい・・・気軽にパソコン通信を始めたいあなたにおすすめです。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

### 全国64箇所のアクセスポイントが使える！

〈アスキーネットPCS〉がインテックの個人向けVAN「Tri-P」と接続。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費で〈PCS〉を利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポート。

●「Tri-P」の利用料金

| | | |
|---|---|---|
| 加入料金 | | 3,000円 |
| 月次料金 | 基本料金(月間60分まで) | 1,000円 |
| | 使用料金(60分を越える分につき)1分 | 10円 |

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分90円です。

### 加入料金なしのうれしいサービスも！

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。

## アスキーネットACS 情報人間のためのネットワーク

〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。たとえば異業種の人たちとの勉強会も〈ACS〉ならネット上で気軽に実現できます。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。ネットのむこうにきっとあなたのブレーンが待っています。

〈ACS〉は●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービスと●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス、そして●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意しています。

## アスキーネットMSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。ネットワークの核となるSIGには、音楽/科学/ゲーム/料理/MSXハードウェア情報など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族全員で楽しめる開かれたネットワークとして大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適のネットワークです。

〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

### 使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット登録料…3,000円 〈PCS〉〈ACS〉〈MSX〉共通。
　複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

〈PCS〉①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
　②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月

〈ACS〉①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
　②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月

〈MSX〉①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
　②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月

●〈PCS〉〈ACS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

### クイズに答えてアスキーネットのリザーブIDを貰おう！

ただいま「リザーブキットキャンペーン」実施中。あなた専用のゲストIDが貰える絶好のチャンスです。当たればアスキーネット〈PCS〉〈MSX〉が無料で、なんと合計3時間も使えます。ふるってご応募ください。

問題 アスキーのパソコン通信サービスの総称は？アルファベット8文字でお答えください。

○○○○○　○○○

●応募方法：ハガキに「クイズの答えと希望するリザーブキット名。及び住所、氏名、年齢、性別、職業、使用パソコン機種名、使用通信ソフト名、加入しているパソコン通信名」を明記の上アスキーネット事務局「リザーブID」係までお送り下さい。●賞　品：「アスキーネットPCSリザーブキット」又は「アスキーネットMSXリザーブキット」。抽選で毎週各100名様に。

●応募資格：アスキーネット未加入の方。〈MSX〉はMSXパソコン所有者に限ります。

●発　　表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。※このキットではアスキーネットの一部のサービスは利用できません。

### アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ！

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました！アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は〈PCS〉2,000円、〈ACS〉4,000円、〈MSX〉1,500円です。

会員募集中！

早いもので通巻60号

# 60号÷12ヵ月＝5年 MSXマガジン5周年キャンペーンだ!

その第一弾

MSXマガジン通巻60号。本当にご愛読、ありがとうございます。MSXのハード、およびソフトとともに今まできました。そして区切りのいい5周年。その間、いろんな情勢は、大きく変化してきています。見つめなおしてみましょうか。

## 第1回 MSXそしてパソコンというものについて考えてみる

### 私たちの考えをぶつけてみました

5周年を記念して、3ヵ月連続で、このような企画を立ててみました。5周年キャンペーンです。第1回目の今月は、MSXそしてパソコンが今、現在取り巻かれている現状について考え、論じていこうと思います。どうか、おつきあいください。

いきなりですが、本題に入っていきます。

MSXマガジンの表紙には、英文で〝Magazine for Home Personal Computer System〟と書かれています。MSXは発売当初から、ホームコンピュータです！ というキャッチフレーズで売られてきています。では、ホームコンピュータとは、一体どんなコンピュータなのでしょうか？

文字面だけでいえば、家庭に入って使われているコンピュータ、ということになります。では、家庭にコンピュータが入る、ということは、どういうことでしょう？ 家族のためになる、人が生活するのに役立つ、ということです。

また、そのシステムの金額的なものも関係してくるのでしょう。もちろんいくら使えるものであっても、現在､100万円以上もするものが、すんなりと家庭の中に入りこめる余地はありません。ある程度の値段で、ということも、ホームコンピュータの条件ではあると思います。

現状で考えます。今、MSX、あるいはパソコン全体として考えます。どういう目的で、買われていくのでしょうか。

ゲームです。ホビーです。この文章の先頭に〝残念ながら〟とか、〝もちろん〟とかを入れるのは、その人のパソコンに対する思い入れにより、いろいろと変わると思いますが、まあ、とりあえず、ゲーム、ホビーです。

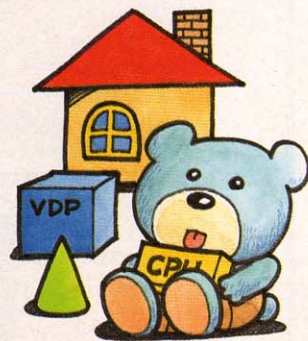
それでいいと思います。今は。パソコンとは、中身がからっぽの道具です。ソフト次第で、ある程度は、いろんな色に染めあげることができます。

で、今は、ゲームの色が、濃いのです。それだけです。家の中のMSXで、ゲームで遊ぶ。これも、立派なホームユースだと思います。狭義的に考えれば、それだけでもホームコンピュータといってもいいと思います。MSXは、購入しやすい価格帯ですから。で、求められているゲームマシンとして、家のテーブルの上に乗っている。ゲームに用途を求めた人にとっては、ホームコンピュータであり続けるわけです。

が、このゲームというジャンルが、ドラ息子なのです。

ここで、いつもいわれる論点が火を吹きます。「MSXはゲームマシンではない」。ゲームというものが持つ、ニュアンスなのでしょうか。

# HOME COMPUTER ・・・とは一体何なのか？

「じゃ、とりあえずたのむぞ」､「しょうがないですねえ」と、キミはブラスターを腰のホルダーにおさめた。あまり気が進まない。なぜなら、いつもの相棒、ナビゲーターの『エノラゲイX 68K』がいないのだ。73へ。

# ビット

結論から言います。MSXは、ゲームマシンではありません。少なくとも、今現在では、ゲームマシンと決めつけてもらっては、困ります。この、決めつける、というところが、ミソです。

ゲームマシンではありませんが、ゲームマシンとしても利用できる道具なのです。そして、その需要が大きければ、ああゲームマシンなんだなという〝イメージ〟になるでしょうし、他の利用価値がクローズアップされれば、ああ○○○なんだな、ということになるはずです。パーソナルコンピュータ全体の流れに沿ったイメージの中からの、固定観念なんですから。

まだ、パソコンは、個人向けには、ゲームマシンとして売れています。この、〝まだ〟というのが、実はくせ者でして、その傾向が、ゆるやかな経時変化をもって、変貌しつつあるのです。

５年前とは、事情がちがってきています。確かに。どうちがってきているかは、次の項で触れます。

MSX2＋が発表されました。これで、今生き残っている８ビットCPUのマシンの中では、最高性能の部類に入るでしょう。

わざと、こういう書き方をしてみました。今は、なぜかしらビットという言葉にこだわる時代のようですから。すこし、話題がそれてしまったようですね。

⬆MSX2＋用、画像取り込みユニットの試作品実験風景。背高ノッポのカートリッジは配線ビッシリの手作りの品。さて、このユニットが正式に発表されるときはいつ？

# GAME & BUSINESS

よく、ゲームで遊べるマシンのランク付けで、ファミコン(PCエンジン)、MSX、パソコン、というように表現される方がいらっしゃいます。恥ずかしながら(かどうかわかりませんが) アスキーの社内にも、このような考え方の人間はいるみたいです。

これはある意味でうれしい、ある意味で複雑な心境となる、分類方法です。

うれしい、というのは、MSXが１つのジャンルとして、マシンとして認められている、一般的な認知度が低くない、という表われだと認識した場合。消えゆくパーソナルコンピュータがいくつもある中で、理由はどうあれ、MSXというタイトルが割って入っているという点に着目した場合です。

複雑な心境というのは、MSXイコールパソコンの等式が成り立っていないところです。MSXはパソコンです。等式が成り立たない場合には、おそらくPC-9801とか、そのあたりのマシンがひきあいになって、不等号になっているのだと思いますが。

わからないでもないのです。もう３年ほども前、ファミコンと同価格帯での競売合戦のときの記憶がそのままフリーズされている人は、そうなってしまうでしょう。

値段は安いほうがいい。安くなれば、普及する。CDプレーヤーなどは、そのいい例でしょうね。最初、10万円とか20万円とかした定価が、ソニーのディスクマンなどにより、一気に５～６万円台まで下がった矢先に、爆発的な売れ行きを見せました。もう洋楽はレコードで出さずに、すべてCDによって発売します！　といったレコード会社も出てくるぐらいですから、今や。やはり、安いほうがいいのです。

MSXの場合は、その価格帯が、やや問題でした。ソフトの互換性と複数社のハード発売のために、安いものはほんとに安く、高いものは10数万円と、機能的には大きなひらきがありながら、MSXというジャンルにくくられている。

ゲームだけに絞れば、安いものも高いものも同じ働きのパソコンです。カートリッジソフトの場合は、カートリッジポン！　で、まったく同じゲームで遊べるのです。そうなると、安いほうがいいや。こうなるのです。

そこで、次のステップに移るのです。時代は流れます。特にコンピュータ関係の業界では、１年、いや半年、いやいや３ヵ月で、その状況は大きく変わります。

チップ製造の技術もそうですが、いいソフトが１本出る出ないで、その器、つまりハードの価値が変わってしまうのです。

その波は、ワープロマシンの普及という季節で、とりあえず階段を一段、上ぼりました。

売れたし、売れてるし、今でも。４～５万円台、そして10万円前後のものが売れ行きがいいそうです。

ワープロに使いたい。これはもちろん、どのMSXも、拡張すればワープロになるとはいえ、キーボードの形状やら、メモリの問題やらで、すべてのMSXハードでというには、語弊があったのである……。

ま、これは一例にすぎないが、ビジネスユースを目ざしている人には、MSXは、ゲームマシンにしか映らなかったにちがいない。でも、最上位機種、いろんな機能やオプションが内蔵されている、特定の機種を充実させているMSXマシンなら、ゲームはもちろん、スモールビジネスにも十分対応できているのです。

５年前とは大ちがいです。パソコンのビジネスユースとしての売れ行きが好調です。あるいは、教育にパソコンをという動きが、本格的になりつつあります。

これが今のパソコンの流れです。５年前では、ゲームゲームで、よかったのです。しかし、今では本格的に、上っ面だけではなくて、本当にビジネスコースに対応できるパソコンが求められています。

MSX、MSX2、そしてこのたびのMSX2＋。MSX2＋なら、ソフトさえいいものが出れば、ものにはなると思います。

# MSXは健康パソコン

『エノラゲイX68K』は、今日はメインテナンスのため、整備セクションにまわされているのだ。「オレひとりか、今日は、なんか気が重いんだよな」。とにかく現場の新神戸国際空港のターミナルに急ぐことにしよう。102へ。

# 互換性を唱えて

## 互換性と将来性、道具としての展望

MSX、MSX2、MSX2+とステップアップしてきました。そしてそのすべては、アッパーコンパチブルとなっています。つまりどういうことかというと、MSX対応のソフトは、MSX2、MSX2+でももちろん走りますが、MSX2+専用のソフトは、MSXやMSX2では走らないということ。

そして、いろんなメーカーから発売されているどのハードでも、基本的構造は同じ。A社のMSXもB社のMSXも、CというMSX対応のソフトは、同じように動かなければならない、わけです。それが互換性。この互換性は、ずっと守っていかなくてはなりませんが、ハードの設計に関していえば、互換性を保ち続けることは、やはり大変なことです。制約が多くなるからです。

しかし、MSXは互換性が個性のコンピュータ。これからさらに、MSX2+に続くものが発表されたとしても、互換性というものは、保ち続けられていくことでしょう。

MSXの個性といえば、カートリッジスロット。今でこそディスクドライブの普及率が上がってきているので、ディスクのソフトも数多く発売されているが、当初は、カートリッジがソフトのメインサプライアイテムだったのです（もちろんカセットテープにデータをセーブ、ロードというのもありますが、印象的にも、信頼性からしても、MSXはカートリッジというイメージが大きい）。

MSXの開発部隊の人間に聞いたところ、MSXとはよく出来たマシンで、およそたいていのことは、カートリッジスロットを介してできるように作られている、そうです。ソフトは言うまでもなくもちろんのこと、ハードの拡張も、カートリッジスロットに、いろんなものをボコボコ突っ込んでいくことにより、さまざまな機能を持たせることが可能です。

ゲームをさせば、ゲームマシン。ワープロソフトをさせばワープロ。モデムカートリッジをさせばターミナル。カートリッジを手軽な形でぬきさしして、その機能を変える。カートリッジを手でむんずとつかんで、ボコッ。このプロセスが、前出のホームユースにつながるものではないかとも思うのですけれども。

⬆MSX-WriteⅡ。これをスロットにイン！ するとワープロに。この物理的な手軽さも互換性とともに継承していければと思う。それがMSXの個性たるものなのだ。

# 通信・ワープロ・それから

パソコンの、イコールMSXのという意味ですが、ゲームマシン以外としての用途を考えてみます。

ワープロ。これは、かなり家庭に入り込んでますし、これからも増え続けることでしょう。会社においては、ワープロは当たり前のものとなり、見積り書や企画書などは、ワープロ書きでないと見向きもされない――とまでは言わずとも、読み手受け取り手の感覚は確かにちがうと思います。

説得力の点で。

手書きの書類と、ワープロによる製作の書類。見た感じの信頼性や説得力が、なにかしらちがうものなんですね。これは実際のお話。企画書なんか、内容はそこそこでも、ワープロで打っときゃあ通りやすい――オーバーに言うと、こんな感じですよ。

オフィスでは当然。では家庭では？ どういう使われ方で購入されているのでしょう？ ビジネスマンさんや個人商店さんが、家で書類を作るのに使う。そして、暑中見舞とか年賀状とかお礼状とかの使い道、なるほどねえ。ホームユースですね、そうなると、まさに。

学校のレポートとか、宿題提出なんかにも、ワープロが本格始動するには、そんなに時間のかからないことかもしれません。

ワープロに関しては、ある程度というか、かなり市場は開けていると考えられます

次にパソコン通信。これにも、興味を持っている人は大ぜいいます。開かれた市場でしょうか？ はっきりいって、まだまだこれからでしょう、通信は。端末側のパソコンには、ほとんど、問題はありません。というか、現状でも十分間に合います。問題は、情報提供者とネットの運営側です。莫大な費用がかかるわりには、内容がない。まだブルジョワの遊び、みたいなノリ。ネット内の情報で、角のスーパーマーケットの食パンが安く買えるというレベルにまで視点が下がってこないと、電話やビデオのようにはならないでしょう。

実は、ワープロと通信は、密接な結びつきがあります。通信を利用する、ネットに入ってメッセージを伝えるあるいは自分が情報提供者になる、といった場合には、ワープロの機能、文章の入力がなめらかに、す早くできないと、あまり有用ではなくなってしまうのです。ネット自体が。

以上の2点の使い方には、両方ともキーボード入力になれないとだめ、という要因がつきまといます。これからのパソコンのホームユースは、案外単純に、キーボードになれて、文章入力が早くなるという目的のために、なんていうところにあるような気もします。

それから、通信の延長線上にありますのが、電話とファクシミリですね。以前までは事務所などにしかなかった留守番電話も、今では一般家庭にどんどん入っています。便利だから、留守でもメッセージを伝えられるから。値段もそんなに高くないから。今、具体的に、パソコンが電話と、音声データとしての結びつきがどのようにできるかというと、ありきたりな、インテリジェント・テレホン・ステーションとして……などとしか言えませんが、発展していく可能性はあると思います。

そして、ファクシミリ。ファクシミリも10万円を切る時代です。



課長のトニー・キャニングは、60歳ぐらいの白髪の紳士である。どうやら、クラブにいたらしい男とは別人のようだ。と、そのとき、課長のデスクの電話が鳴った。「もしもし、わたしだが、ん!? リンダが殺された！」。114へ。

一般家庭に入り込んでいるようです、すでに。家庭学習として塾の添削に使用されていたり、買い物情報を流しているお店があったりと、ファクシミリは案外、ホームターミナルに、一番近い位置にいるのかもしれません。

パソコンとファクシミリ。別に紙の上に情報を載せなくてもいいわけで、紙のかわりにブラウン管のマスク面を使えばいいと考えても、不思議じゃあありませんね。

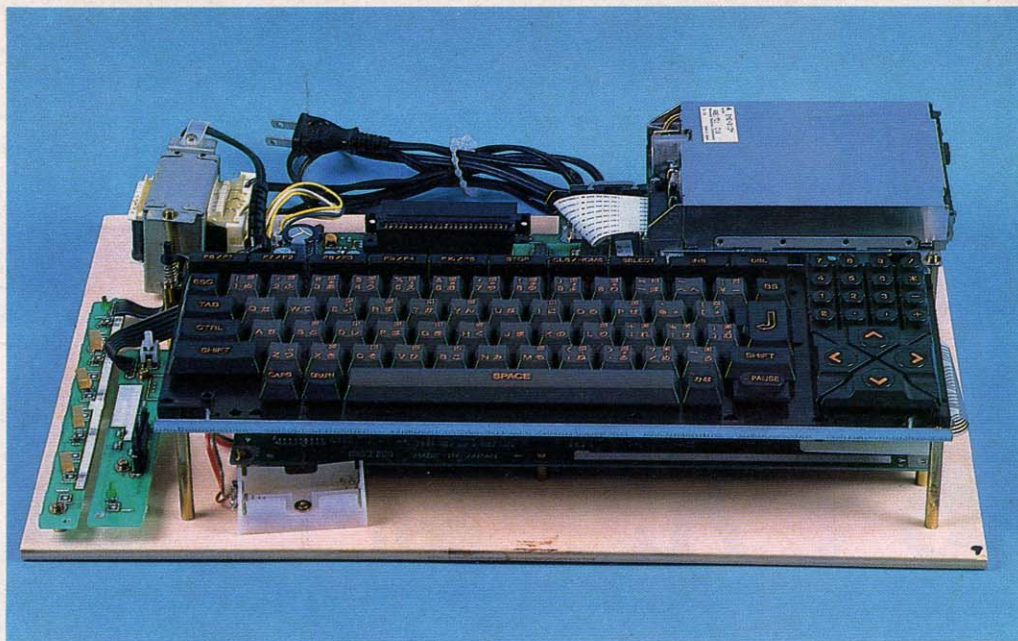
## ホビーユースで、いろんな使い方は？

ビデオの普及率は、2軒に1台を超えました。ビデオカメラも、結婚祝いとか、子供が生まれた記念になどというきっかけで購入する人がふえているそうです。自分で撮った映像を自分で編集する。アルバムのかわりに。

今のカメラに、簡易テロッパーが装備されている、なんていうところからしても、MSX2+の発色数を利用して、テロッパーとしての活用法をもう一度検討しても、おもしろいかもしれない。ここ1年で環境は変わっていますから。

また、MIDI、つまり音楽関連のシステムのコアとなるべく、新たなインターフェイスを考えてみる、というのもいいと思うんですが。シンセサイザーも、高音質のものが安価で手に入る時代になってきましたので。

さて、ここからがまとめです。MSXマガジンとしての、結論です。

MSXをさらに道具として、先を鋭くさせていきたいと思っています。遊べるゲームが多いコンピュータとしての一面では、新作情報、徹底解析など、ゲームを楽しむためのデータを、これからも充実させていきたいと、考えます。やはり、まだ、ゲームは柱です。

⬆これは、MSX2+のプロト。バラックキットではない。これがあって、各種MSX2+のハードが生まれてくるわけなのだ。

ゲームに関連して、それじゃあ自分でゲームを作ってしまおう、という意図で、各種ツールを今後も紹介、販売(TAKERU等で)していきます。BASICを覚えたり、マシン語を覚えたりだと、自分の作りたいゲームを完成させる前に、あきらめてしまうことが多すぎて前には進みません。それならば、ある程度の器は用意して、もっともクリエイティブな部分に力を入れてもらう。コンピュータの中身がわからなくても、ゲーム製作マシンとして、道具として使ってもらう。現に、『吉田工務店』あたりでは、何十という市販ソフトに劣らない出来のものが寄せられています。

それは別に、コンピュータ言語を無視するということでは、けしてありません。今後は、すこしずつ、また、力を入れていこうと計画を立てています。MSX2+が、そういった意味で、MSX2に比べて使えそうなマシンですから。

この5年目で、すこしまた、転機が来ました。この機を利用して、MSXマガジンは、さらにいろいろと実験――と申しますか、やれることは何でもやってみようと、いろいろな企画を目下検討中です。いきなりブッ飛んで、ハードの製作記事など開始するかもしれませんし、ビジネスソフトに注目してみたりとか……。その動きが、業界内の活力の種子(たね)のようなものになれば、これ幸いです。

つきましては、これからもさらに、読者のみなさまのご意見、ご希望、アイデア、MSXを使い込むに際してのノウハウなど、ご投稿いただければ、今後の編集の参考にさせていただけると思います。

いきなり、住所なんかも書いてみたいと思います。

**あて先**
**〒107-24 東京都港区南青山6-11-1**
**スリーエフ南青山ビル**
**(株)アスキー**
**MSXマガジン編集部**
**5周年記念意見係**

MSXというコンピュータが、時代の波動と合致しつつ、いろいろと形を進化させながら道具として動き続ける。そうなるべく、推進していきたいと思います。

### 次回はその第2回……

第1回目は、ちとむずかしい話というか、意見記事のような体裁にしてみましたが、もうこれで十分でしょう。もう、しばらくはこういうことは、やりません。

次号では、5周年キャンペーン第2回目として、一気に軽～く、プレゼント企画です。MSXマガジンオリジナルグッズプレゼントをはじめ、原稿書いてレレレのレ企画（仮題）など、盛りだくさんで5周年をお祝いしようとたくらんでおります。クリスマスでも、あることですし。

**第3回まで続きます** お楽しみに

# これからどうなるそしてどうする

作者より――さて、今までのデータから、そしてこれからのデータより、犯人を推理していってください。これからあとに出てくる登場人物の中に、必ず犯人がいます。さ、頭を働かしてね。では、125へ。

# MSXゲーム徹底解析

秋も深まり、夕日に映える赤とんぼが美しく、また、夜になると虫たちが演奏しているかのように鳴いている。日本の秋っていいよね。で、今月も徹底解析はかなり力を入れているぞー！



## 響子さん好きじゃ～!!

# めぞん一刻

## ― さよなら、そして… ―

■マイクロキャビン　MSX2　7,800円(メガROM)

**映画版のストーリーが基となっている『めぞん一刻(完結篇)』は、すべての登場人物が顔を出しているし、前作に比べてイベントが増えている。そこで徹底解析なのだ。**

ファンなら絶対に〝買い〟のアノ『めぞん一刻(完結篇)』がついに発売された。しかもメガROM大容量で、ほとんどがグラフィックに費やされたのではないかと思うくらいに絵がイイんだわ。もちろんキミも買ったでしょ、ネ、ネ。

原作を知らない人のために、ちょっとストーリーを説明するからね。舞台は〝一刻館〟というボロっちい下宿での話。五代くん(つまりキミね)は、ここの管理人である〝響子さん〟にホレてしまったのだ。なんとか響子さんと結婚したくて、プロポーズをしたいのだけれど、ここにはいつも２人の邪魔をしてくる、一ノ瀬さんや四谷さん、はたまた朱美さんや二階堂くんたちに阻まれて、思うようにいかない。ストーリーの内容は、原作版よりも映画版に近いみたい。五代くんに与えられた猶予は〝８日間〟。この時間を上手くつかい、無事に響子さんとHAPPY ENDを!!

## 一刻館の住人たち

⬆この人が一ノ瀬さん。けっこう心にグサッとくることを言われるが、根はなかなかいい人なのです!?

⬆正体不明の四谷氏。かんじんなときに現われて、いつも邪魔をしてくる。ホントーに困った人なのだ。

⬆昔はキャバレーで働いていたこともあるという朱美さん。五代くんのお姉さんみたいな人だけど……。

⬆お金持ちで勘のニブイ二階堂くん。高級マンションに住む予定がココに住むハメになる。よう分からん青年。

## あこがれの響子さん♥

⬆美人で、優しくって、頭もよくて、プロポーションもいい。まるで絵にかいたような人(だから絵だって)。五代くんは響子さんと結婚できるのか？

⬆そして、響子さんが怒ったところ。怒った顔もいいので困ってしまう。でもね、お金がなくなっちゃったときとか、お金を貸してくれるのだ。優しい。

## たよりになる？ 家族

食料がなくなったとか、何か困ったことがあったら家族に電話してみるとイイかも。五代くんをホントに心配してくれているのはやっぱり家族だもんね!? 電話におばあちゃんが出たら、結構重要なことを教えてくれるかも。けどね、ホドホドにしておいてあまりアテにしないほうがイイかもしれないぞ。

その、40がらみの男は、このクラブから麻薬を買っていたらしい。じゃあ、リンダともうひとりの女は、麻薬の常習者だったのか？ ま、調べれば、わかるだろう。彼らを管轄の警察に引きわたして、さあ捜査再開だ。91へ。

# 1日目

まずは1日目、この1日目で一刻館の広さや、コマンドの意味を覚えておこう。朝、起きたらまずは一刻館の住人たちと話をしておこう。けっこうヘンなことを言ってくるけどあまり意味のないことなので気にしないように。朝食はやっぱり響子さんと管理人室で食べたいよね。だけど、邪魔な一刻館の住人たちがいると響子さんは部屋に入れてくれないのだ。うーん困った。でも、住人たちにそれぞれ弱点があるようだ。一ノ瀬さんには"お酒"をあげるといなくなるし、また四谷さんには"お金"、朱美さんには"タバコ"、二階堂くんには"パイポ"といった具合。けれど、1日目の朝には、これらのアイテムは手に入らないのだ。

一刻館の回りとかを調べたり、そうだこうだしているうちに、響子さんが、「保育園に遅れますよ！」とお弁当をくれるので、そのお弁当を持って保育園に行こう。五代くんは保育園の他にもキャバレーで働いていて大変そうだけど、大変ついでに帰り道にはスーパーや花屋でいろいろなものを買っておこう。後でイイことがあるかも。

## 五代くんの1日

⬅はやく試験に合格して保父さんの資格をとりたいのだけれども、それまではここの保育園でアルバイター。

五代くんはまず、保育園でアルバイトなのだ。どうも子供に好かれやすいのか、五代くんは人気者だ。2日目には給料が入るのでお楽しみ。

⬅けっこう「ヤクザ」な先輩なのだが、ホントはイイ人のようだ。どうも女に逃げられてばかりのようすだけど。

そして保育園が終わってからはバニーというキャバレーで働くのだ。明日、五代くんはここを辞めるので、ホステスさんたちも残念がっている。

➡夜もまた子供たちのめんどうを見なければならない。この子たちはホステスさんの子なのね。ホステスも大変。

で、ここバニーでも五代くんは"厚生部長"の名のもとで子供たちのめんどうを見ている。子供たちからは「ブキョー」と呼ばれている。ヘンなの。

➡マスターが経営するスナック茶々丸。朱美さんもここで働いているが、2人の仲は……。後半をお楽しみに。

バニーでの仕事も終わり、帰りにはスナック茶々丸によってみるといいかもしれない。ここでは"スパゲッティーセット"を食べておこう。

## 念願のプロポーズ!!のはずが…

やっとの思いで響子さんが部屋の中に入れてくれた。この部屋には響子さんと五代くんの2人きり。五代くんもめったにないチャンスなんだからプロポーズしちゃえばいいのに。で、念願のプロポーズをしたその次の瞬間、どこからともなく……。

⬆ホラホラ、今だ、五代言っちゃえよ！と言いたくなるくらいにじれったい。その優柔不断な性格を直しなさい。

⬆けど、五代くんも男です。やったぁついに響子さんにプロポーズ!! しかし、悪夢のような現実が……。

## ぎえーっ!!

## 恐怖の宴会

⬆なんでこんな時にっ！ て言いたくなる。なんと一刻館の住人がなだれ込んできたのだ。ガーン。いつもこの人たちに邪魔されちゃって先に進まないんだから。

⬆ふうっ。やっとみんなも疲れて寝てしまったようだ。五代くんはぬけだして響子さんにプロポーズをしたいと思うのだけれども。なんかイヤな予感……。

⬆あんたらいーかげんにしろっ!! とどなりたくなる。また二次会の宴会が始まってしまったのだ。いつになったら寝てくれるんだこの人たちは!?

⬆地獄のような宴会も終わり、やっと五代くんも床につけた。きっと響子さんの夢を見るんだろうなぁ。この果報者!!

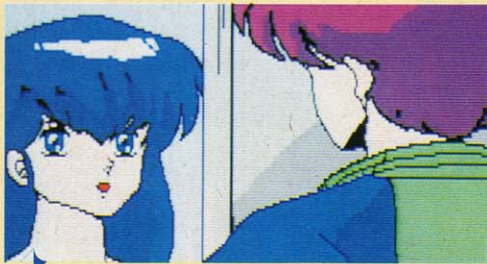
## ふうっ やっとセーブ

透明な硬質ガラスのケースの中には、裸のスナッチャーが！「だいじょうぶ、死体ですよ。スナッチャーの。これを研究しているんです。もちろん、超極秘ですがね。ほら、このスナッチャー右腕がないでしょ？」。137へ。

# 2日目

もう、ゲームの進行が分かったと思うところで2日目です。実はこの2日目にとても重要なことがいっぱいあるのだ。五代くんは保父さんになるための試験を受けるので、キャバレー〝バニー〟を辞めなければならないのだ。それと、1日目でかなりお金を使ったと思うけど､バニーを辞めるので〝お祝い〟と保育園の給料をもらえるよ。

後半はかなりまたお金を使うのでこのお金は貴重。どうしてもお金がなくなっちゃって困ったら、思いきって響子さんに借りなさい。でも借りたお金はきちんと返しておくこと。響子さんにルーズな人だと思われちゃうぞ。それと、もっと重要なのは、この日五代くんは響子さんに〝プロポーズ〟しちゃうんだ。上手くいくかな？

## 波瀾の2日目

「おはようございます」。と、朝から響子さんの顔を見れるなんてコノ幸せものっ!! 朝は管理室で響子さんと2人きりで朝ごはんを食べたいものだ。しかし、住人の邪魔が入ると……。

しいの実保育園に行く途中、仲むつまじい三鷹夫婦に会った。三鷹さんもなんだかんだ言っても、どうやらとても幸せそうだ。三鷹さんもいい人で、五代くんを励ましてくれるぞ。

保育園の保母さんたち。どうやら黒木さんが近々結婚するそうで、五代くんも結婚という二文字に〝ドキッ〟としたりする。カンケーないが、私は右から2番目の保母さんが好みだったりする。

この人たちがキャバレー〝バニー〟のホステスさん。五代くんはこの人たちの子供のめんどうをよく見ているので、お礼なんか言われたりする。またカンケーないが右端の人が好みなのだ(!?)。

## ドラマチックな展開

五代くんは今日、ここのバニーを辞めなければならない。そこで、五代くんは自分で作った人形を子供たちにプレゼントするのだった。ホラ、子供たちは喜んでいるでしょ。結構五代くんは手先が器用なんだわ。でも、子供たちは五代くんがここを辞めると聞いて泣きじゃくってしまう。だけど、会おうと思えばいつでも会えるから平気だよね。で、ちょっと男の子の持っている人形を見てみると、セイレーンだったりするのだ。

なんと、そこへ響子さんのお父さんが倒れ込んできた。どうやら響子さんのお父さんはカゼをひいているようだけど、かわいい娘のためを思って五代くんに会いに来たのだろう。

五代くんは、お父さんに響子さんとの結婚の話をするが、あっさりと断わられてしまう。そして、響子さんのお父さんはやっぱりカゼには勝てなかったらしく、バタッとこの部屋に倒れてしまった。五代くんと子供たちは手厚く介抱するけど……。

ホールで五代くんの送別会を始めると、響子さんのお父さんは起き出してきてしまう。ここでも五代くんと響子さんの結婚のことで一波瀾あるのだが、先輩(ヤクザのような人)はそんなことはものともしない。男女関係の話には結構強気な人だ。

ホステスさんたちも、五代くんが辞めてしまうことをすごく残念がっている。せっかく子供たちも五代くんになついて、ホントにいい厚生部長だったんだけど……。

そこへ偶然、響子さんが訪れてきた。お父さんは一人娘の泣き顔はもう二度と見たくはないという。ここでまた響子さんとお父さんとで一波瀾あるのだが、お父さんは五代くんと響子さんとの結婚を一向に承知してくれないのだ。

お父さんは、また無理をして怒鳴ったりしたものだから力つきて倒れてしまう。五代くんは響子さんのお父さんを背おってキャバレー〝バニー〟から帰るのだけど……。

## 響子さん登場!


本部へ戻ると、鑑識課より報告が入っていた。司法解剖の結果、血液よりロド麻薬の成分であるPCNSが検出された。なるほどね、彼女は麻薬中毒者だったということか。じゃ今度は研究所へ行ってみようか。96へ。

# うーん、泣かせるストーリーだわ

そのまま響子さんのお父さんを背おいながら一刻館に帰る五代くん。お父さんは怒り疲れてか、五代くんの背中で寝てしまった。

ここで、五代くんは響子さんにプロポーズを……。どうやら響子さんも五代くんのことを好きだったみたい。響子さんの両親は2人の結婚に絶対反対のようだけど、愛し合っていればきっとうまくいくよね。五代くんはかならず響子さんを幸せにしてみせると固く決意した次の瞬間。

えっ!? なんと響子さんのお父さんは起きていたのでした！ 今までの話を全部聞かれてしまい、ちょっとどぎまぎする五代くんと響子さん。お父さんは2人の話を聞いて、どうも五代くんと響子さんの結婚をゆるしてくれたみたいだ。お父さんに、「響子さんを泣かせることは絶対にしません。かならず幸せにします」と、約束する五代くん。ホント2人ともよかったね。これで一件落着、丸く納まったと思ったら……。

が～ん!! 一刻館の住人たちに一部始終話を聞かれていたのだった！ でも、ちと様子が変だ。いつもだったら2人のことをおちょくってくるのだけれど、どうも違うようだぞ。一刻館の住人たちはホントはいい人たちだったみたい。2人が結婚することを祝福してくれたのだ。うーん、よかったね五代くん。

道端では何だからと、一刻館の5号室に向かう一行。あれ？ またしても様子がおかしいと思いきや……。

## だけど…

↑またしても一刻館の住人は宴会を始めてしまうのだった。この日の宴会はいつになくキョーレツで、二次会三次会では済まない？

# 3日目 出会いがあれば別れも……

けっこうショックな3日目。いつものように保育園に行って、ちょっと駅に立ちよってみると……。なんと"こずえちゃん"がいたのだ。五代くんは、響子さんとこずえちゃんの両方を好きだったのだけれども、結局、響子さんと結婚することに決めた。でも、こずえちゃんも他の人と結婚することが決まって、名古屋に引っ越すそうだ。少しさびしい気もする。

そして、駅から一刻館に帰ろうとおでん屋さんをひょいと見ると、予備校のときからの親友(?)の坂本がいた。坂本は、今はサラリーマンとなって毎日働いているのだけれども、どうも彼女ができないようだ。この日もまた、女にフラれたとついついグチがでてしまう。こういうときは、五代くんも付き合いでお酒をガバガバ飲んでしまう。もう、かなり酔って一刻館に帰ってきた五代くんに、響子さんはカンカンに怒る。

↑まだ五代くんのことを忘れられないようなこずえちゃん。目がうるんでいるけど、大丈夫？

↑別れがつらいシーンです(泣き)。

酒屋のバイトで知り合ったこずえちゃんともお別れだ。なぜって？ ホントはこずえちゃんは五代くんのお嫁さんになりたかったのだけれども、五代くんが響子さんと結婚すると知って、他の人との結婚を決めたのだ。結婚した後は時計坂を離れて名古屋に引っ越しするんだって。

五代くんもこずえちゃんのことが好きだったのだが、今はもう響子さんにプロポーズをしてしまったし、2人と結婚することなんて出来ないもんね。今は笑顔で見送るしかないのだ。「あっ、もう電車が出るから」とこずえちゃんは行ってしまった。こずえちゃんとの思い出もたくさんあったしね。映画を見に行ったり、夕食をごちそうになったりと。

けど、人と人にはいつかは別れなくちゃならないときがくるのだ。いつまでもクヨクヨしてないで元気を出しなさい。こずえちゃんもどうぞお幸せに。

そして、家路につく五代くんだったが、おでん屋に座っている人に見覚えがあるぞ……。まさか、やはり坂本だったのだ。

↑スチャラカサラリーマンの坂本。また女にふられたようだ。人生には不幸もつきものだ。元気だせよ!!

**4日目以降は自分でガンバッテみてね!**

「うっ！」とっさの判断で、キミはどうするか！ 腰のブラスターで反撃するなら134へ。鉄の扉のところまでとんで逃げる、というのであれば109へ。さあて、瞬間的にどちらを選択するか。

激ペナを また略したのだ!!

# パコンパコン!トーナメント

## 全国64チームの熱戦の火ぶたが切って落とされた!

みなさん、お元気ですかぁー。鼻にかかった声をとどろかせて、たった今、パコンパコントーナメントの開会が宣言されました。いよいよです。いよいよチャンピオン・フラッグを賭けた熱き戦いが始まるのです。

全国から送られてきたチームデータの数は、なんと総計2,431通!できればみ～んなこの大会に出場させてあげたかったんだけど、さすがに2,430試合を行なうだけの根性は待ち合わせてなかったために泣く泣く64チームに絞らせていただきました。応募者の中には、1人で何10通も送ったのに出ていないじゃないかっ! とお怒りの方もいらっしゃるかと思いますが、運がモーレツに悪かったんだ、と思っていさぎよくあきらめてくださいね。え、いやだって? 許してよ東京の原田クン。

それにしても、みなさんの野球に対する関心の高さには驚いてしまいました。やっぱり、野球は相撲と並ぶ、日本の国技なのかなー、なんて思ってしまいます。今度どこかからエディット機能つきの相撲ゲーム出さないかなあ。まあ、そんな話はさておいて、激ペナ・パコンパコントーナメント。ただ今プレイボールです!

## Aブロック

全般的に投手戦が目立った。中でも〝LUCKEYS〞のエースのぐっどは、1回戦2回戦と連続して完投、3回戦でも8イニングを3点に抑えるなど、防御率3.09と安定したピッチングを見せた。そんな中で、〝CRY12〞は1回戦が30安打の18点、2回戦が20安打の11点と豪快に打ちまくったのがひときわ注目を集めた。ブロック代表の〝SUPER AHOS〞は、貧打ながら毎試合接戦をものにする勝負強さが光った。

➡6回裏ノーアウト、ざりがにの勝越しホームラン

**LUCKEYS—SUPER AHOS**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| L | 000 | 030 | 010 | 4 |
| S | 011 | 102 | 01X | 6 |

勝:まぐなむ　S:しんかんせん
敗:ぐっど　勝打:ざりがに

小刻みに得点したSチームが逃げ切った。一度は追いついたLチームはエースぐっどの不調が誤算。

## Bブロック

白熱した好試合が多く、なかなか見ごたえのあるブロックだった。特に目を引いたのが、1回戦の〝MAYONNAIS〞対〝BIYOUJAKUS〞戦。Bチームは7回表までに10点差をつけられながらも土壇場で追いついて、延長15回でみごとにサヨナラ勝ちをおさめた。1回戦で延長12回の接戦の末勝った〝DOGS〞は、2回戦以降は投打ともに好調で、まったく危な気なく勝ち進み、ブロック代表の座についた。

➡1回裏無死2、3塁、ぱーなーとの2点タイムリー

**BIYOUJAKUS—DOGS**

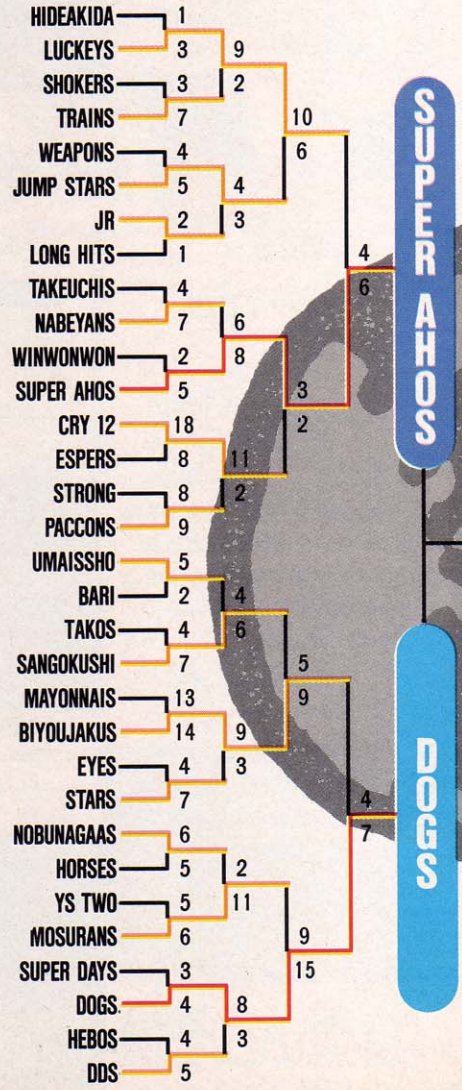
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| B | 101 | 000 | 200 | 4 |
| D | 600 | 010 | 00X | 7 |

勝:はすきー　S:まらみゅーと
敗:えいず　勝打:ぴれにあん

1回に8本の長短打で一挙6点を奪ったDチームの完勝。Bチームは先制点を取りながら守り切れず。

| 都道府県 | 氏名 | チーム | 1回戦 | 2回戦 | 3回戦 | 4回戦 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 奈良県 | 矢追秀明 | HIDEAKIDA | 1 | | | |
| 山口県 | 吉井秀希 | LUCKEYS | 3 | 9 | | |
| 京都府 | 松本寅一郎 | SHOKERS | 3 | 2 | | |
| 三重県 | 野仲武史 | TRAINS | 7 | | 10 | |
| 秋田県 | 佐々木章 | WEAPONS | 4 | | 6 | |
| 福岡県 | 黒木太雅 | JUMP STARS | 5 | 4 | | |
| 埼玉県 | 大野泰央 | JR | 2 | 3 | | |
| 大阪府 | 堤義和 | LONG HITS | 1 | | | 4 |
| 愛知県 | 竹内通 | TAKEUCHIS | 4 | | | 6 |
| 兵庫県 | 鍋谷修平 | NABEYANS | 7 | 6 | | |
| 千葉県 | 市川武清 | WINWONWON | 2 | 8 | | |
| 千葉県 | 秋山賢次 | SUPER AHOS | 5 | | 3 | |
| 岡山県 | 大楠香織 | CRY 12 | 18 | | 2 | |
| 愛知県 | 相良修二 | ESPERS | 8 | 11 | | |
| 大阪府 | 松折元宜 | STRONG | 8 | 2 | | |
| 埼玉県 | 原和広 | PACCONS | 9 | | | |
| 北海道 | 二階堂孝彦 | UMAISSHO | 5 | | | |
| 熊本県 | 中村将治 | BARI | 2 | 4 | | |
| 愛知県 | 横田昌之 | TAKOS | 4 | 6 | | |
| 愛媛県 | 松村優子 | SANGOKUSHI | 7 | | 5 | |
| 島根県 | 山根隆樹 | MAYONNAIS | 13 | | 9 | |
| 奈良県 | 垣内豊 | BIYOUJAKUS | 14 | 9 | | |
| 兵庫県 | 増田宏充 | EYES | 4 | 3 | | |
| 山口県 | 高井宏 | STARS | 7 | | | 4 |
| 千葉県 | 片山健太郎 | NOBUNAGAAS | 6 | | | 7 |
| 神奈川県 | 栗栖淳 | HORSES | 5 | 2 | | |
| 愛媛県 | 藤貴晃 | YS TWO | 5 | 11 | | |
| 神奈川県 | 人見貴行 | MOSURANS | 6 | | 9 | |
| 香川県 | 古川修 | SUPER DAYS | 3 | | 15 | |
| 岩手県 | 高田英俊 | DOGS | 4 | 8 | | |
| 埼玉県 | 川田順一 | HEBOS | 4 | 3 | | |
| 熊本県 | 三浦幸治 | DDS | 5 | | | |

SUPER AHOS

DOGS

「おひとりでお越しになられましたか?」、と店のマスターが質問してきた。はて? どういう意味か?「ひとりだよ」と答えるならば89へ。「仲間は外のトライサイクルの中さ」と答えるなら113へ進め。

# ナメント

お待たせしました。激ペナ・パコンパコントーナメント、抜けるような青空の下でいまスタートです。強豪ぞろいの64チームの中で、頂点をきわめるのはどこのチームだろうか!?

⬆憧れの南青山パコンパコン球場。ここから数々の熱く燃える青春ドラマが生まれてくるのだあ！

## PIYO PIYOSまさかのコールド負け トホホ…

７月号の時点よりさらにパワーアップ、万全の態勢で大会にいどんだはずの〝PIYO PIYOS〞。あわよくば優勝……なんて声もあったのに、結果はぶざまなコールド負け。それもわずか１回で、最短試合時間の５分を記録するおまけつき。誰だ！　こんな弱いチームを作ったヤツは！　ブツブツ。

KOZU HETAS

| | | | | チーム | 都道府県 | 代表者 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 2 | AICHICITYS | 愛知県 | 瀬戸幸二 |
| | | 5 | 10 | WAKATORA | 徳島県 | 奥村幸明 |
| | | | 6 | HISTORIES | 神奈川県 | 小笠原弘典 |
| 0 | 9 | 17 | 7 | PIYO PIYOS | Mマガ編集部チーム | |
| | | 6 | 14 | JR | 兵庫県 | 大谷雅文 |
| | | | 4 | MAISONS | 北海道 | 橋場智明 |
| | 3 | 8 | 11 | DISCUSS | 和歌山県 | 川端康之 |
| | | | 7 | ZODIAC | 神奈川県 | 馬場武徳 |
| | | | 10 | ZHONGGUO | 大阪府 | 辻村浩昭 |
| | | 1 | 13 | SEISU | 北海道 | 松本賢尚 |
| 10 | 6 | 5 | 11 | KOZU HETAS | 大阪府 | 池田宗人 |
| | | | 5 | PUSANS 3 | 千葉県 | 福田昌弘 |
| | | 1 | 7 | SOLARS | 石川県 | 和佐田覚 |
| | | | 6 | TAMIYAS | 岐阜県 | 桑原正美 |
| | 2 | 9 | 5 | NISSANS | 神奈川県 | 河内浩 |
| | | | 4 | PAPUREX | 愛知県 | 田阪洋一郎 |

HUNTERS

| | | | | チーム | 都道府県 | 代表者 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 2 | MAZICS | 長野県 | 森田寛 |
| | | 4 | 8 | SAZAE SANS | 島根県 | 三島久和 |
| | 6 | 17 | 13 | SEIBULINES | 東京都 | 川島みえこ |
| | | | 7 | HISTORY | 香川県 | 久保嘉瑞宜 |
| | | | 5 | THE RIVERS | 大阪府 | 吉岡里江子 |
| | | 6 | 9 | AIDOL POW | 静岡県 | 藤井武俊 |
| | | | 2 | SCRUM | 富山県 | 宮崎博 |
| 4 | 8 | 12 | 5 | HUNTERS | 群馬県 | 新井直美 |
| 2 | 10 | 14 | 9 | SHINCHANS | 群馬県 | 野田伸市 |
| | | | 7 | JEDI | 北海道 | 林春江 |
| | | 7 | 8 | CARS | 千葉県 | 嶌寄肇 |
| | | | 7 | MUSICS | 北海道 | 熊谷康二 |
| | | | 3 | BUSHOS | 長崎県 | 小宮淳一郎 |
| | | 3 | 15 | PARODIES | 北海道 | 重金知明 |
| | 9 | 6 | 4 | MAISONS | 東京都 | 守谷天彦 |
| | | | 3 | THE GAIJIN | 石川県 | 上坂経英 |

## Cブロック

一方的な展開の試合が多かったので、見ていて緊迫感に欠けていた。編集部代表として特別に出場し、優勝が期待されていた〝PIYO PIYOS〞は、３回戦までは圧倒的な強さを見せていたものの、準々決勝であっけなくコールド負け、思いきり期待を裏切った。一方、〝KOZU HETAS〞は予想外の猛打を見せ、圧倒的な強さで勝ち残った。チームエディットのむずかしさを再確認させられたブロックだった。

➡1回表1死2塁、いけだのタイムリーヒット

**KOZU HETAS—PIYO PIYOS**

| | | |
|---|---|---|
| K | 10 | 10 |
| P | 0 | 0 |

勝：さきやま　　敗：ひゅうま
勝打：たかぎし

きわめて珍しい１回コールドゲーム。Kチームは初回になんと13安打を集中。Pチームは寝ていたのだろうか。

## Dブロック

けっこう派手な打ち合いが多かった。〝SHINCHANS〞は３回戦までに12本もホームランを放つなど豪快さが目についた。また、〝SEIBULINES〞は３回戦で惜しくも敗れたものの、３試合で74安打を放ち、チーム打率も５割１分と、参加64チームの中で唯一５割を超える強力打線が光っていた。ブロック代表の〝HUNTERS〞は、打つときと打たないときの落差がかなり激しかったが、比較的楽に勝ち進んだ。

➡5回裏2死満塁、さろんの逆転タイムリーヒット

**SHINCHANS—HUNTERS**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| S | 0 1 0 | 0 0 0 | 0 0 1 | 2 |
| H | 0 0 0 | 0 4 0 | 0 0 X | 4 |

勝：ぐん　　S：さんだー
敗：のらおぉ　　勝打：まもら

序盤は投手戦だったが、Hチームが５回の集中打で試合を決めた。Sチームはわずか７安打では勝てない。

人口の皮膚は完全に有機体。血液はヘム鉄を中心とするリピドヘムをリン脂質の分子集合体で埋め込んだ、人工血球を使用している。冬になると出現してくる……など。もう何百回も読んでるなあ、このファイルは。82へ。

# 大会もいよいよ佳境に入って準決勝だ！

足の速いバッターとホームランバッターを交互に並べた、かなり極端なチーム作りをしている。一見するとかなり打ちそうだが、チーム打率が3割7分8厘と意外と打たない。しかし、チーム本塁打が9本と、長打力があるのが魅力である。

## SUPER AHOS—DOGS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| S | 000 | 100 | 002 | 3 |
| D | 012 | 020 | 11X | 7 |

勝：はすきー　　敗：まぐなむ
勝打：ぼくさー

Dチームが毎回の全員安打を記録するなど、猛打をみせて圧勝。2回にぼくさーのタイムリーヒットで先制したDチームは、続く3回にはこりーの2ランホームラン、さらに5回には5連打で2点を奪うなど、効果的に得点を加えていった。Sチームも2本のホームランで食い下がったが、はすきーとくれーとてんのリレーにかわされた。

➡2回裏1死2塁、ぼくさーのタイムリーヒットでDOGSが先制する

⬅3回裏無死1塁、こりーの超特大2ランホームランが飛びだす

DOGS

チーム打率が4割1分8厘、チーム本塁打が5本。上位から下位まで切れ目のない打線が売り物で、3回戦のMOSURANS戦では8回に9人連続ヒットという離れ業をやってのけた。また、接戦にも強みを発揮するなど、かなりの実力派チームである。

KOZU HETAS

なんでこんなチームが勝っているの？　と言いたくなるようなチーム作り。3割打者がわずか2人しかいなく、打率の値を375も余しているが、なぜかヒットが出やすい。チーム打率4割3分5厘、本塁打8本。投手力にやや難がある。

## KOZU HETAS—HUNTERS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| K | 310 | 410 | 002 | 11 |
| H | 542 | 213 | 00X | 17 |

勝：ろっしゅ　　敗：さきやま
勝打：さろん

両チーム合わせて54安打が飛び交う乱打戦になったが、Hチームが打ち勝った。Kチームは初回に5連打で3点を先制したものの、その裏すぐにすぺんさーやさろんのヒットで逆転され、必死の反撃も及ばず敗れた。Hチームのすぺんさーは、サイクルヒットを記録するなど6打数5安打7打点と打ちまくり、勝利の原動力となった。

➡1回裏2死2塁、さろんが逆転のタイムリーツーベースを放つ

⬅6回裏無死1塁、すぺんさーが試合を決定づける2ランホームラン

HUNTERS

チーム打率が4割5分1厘と超強力打線を誇る実力派チーム。4番のすぺんさーを軸に、豪快に打ちまくったときの強さはすごい。しかし、チーム本塁打がわずか3本で、長距離打者がすぺんさー1人しかいないところが難点である。

## 激ペナ記録室

**打率**
- ①さわだ(KOZU HETAS)…….750
- ②たかだ(KOZU HETAS)…….650
- ③いーよう(SHINCHANS)…….647
- ④すたろん(PIYO PIYOS)…….643
- ⑤ろーそん(HUNTERS)…….633

**本塁打**
- ①がう(PACCONS)……4
- ①かんう(SANGOKUSHI)……4
- ①しんしん(SHINCHANS)……4
- ①ろ(SUPER AHOS)……4
- ①すぺんさー(HUNTERS)……4

**打点**
- ①すぺんさー(HUNTERS)……15
- ②しんしん(SHINCHANS)……10
- ③かんう(SANGOKUSHI)……9
- ③あーのるど(PIYO PIYOS)……9
- ③ろ(SUPER AHOS)……9

**連続打席本塁打**
- がう(PACCONS)……4

**連続打席ヒット**
- すたろん(PIYO PIYOS)……7
- えこだ(SEIBULINES)……7

**サイクルヒット**
- もうちょう(BIYOUJAKUS)
- すぺんさー(PIYO PIYOS)

**1試合最多打点**
- あーのるど(PIYO PIYOS)……8

**連続打者本塁打**
- PIYO PIYOS……3

**連続打者ヒット**
- DOG……9

**最長試合時間**
- MAYONNAIS—BIYOUJAKUS…52分

**最短試合時間**
- KOZU HETAS—PIYO PIYOS……5分

**優勝者にインタビュー**

パコンパコントーナメントの栄えある優勝者の高田英俊くんは、岩手県は九戸郡に住む16歳の高校2年生。では電話でインタビューしてみましょう。あら、お風呂に入ってたの。こりゃ失礼。ではもう一度。おめでとう。「えっホントですか？　何度も作り直したのがよかったのかな？」いや〜、アッパレでした。

# そして

大会通算安打数が1948本、通算本塁打数190本、そして平均試合時間が28.6分という記録を残して、激ペナ・パコンパコントーナメン

⬆パコンパコントーナメントは、われわれに深い感銘を与えた……かもしれない。

と、コミュニケーターのブザーが鳴った。「第4課の捜査班が、ベイサイド・ホテルに調査に行ったところ、連絡がとぎれた。ちょっと寄って、調べてもらえないか？」、「オーケー」。はいはい、わかりましたよ。84へ。

# 愛と感動を呼ぶこれで最後の決勝戦だ！

## DOGS—HUNTERS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| D | 003 | 000 | 100 | 4 |
| H | 000 | 000 | 010 | 1 |

勝：はすきー　　S：くれーとてん
敗：ぐん　　勝打：ばーなーと

パコンパコントーナメントの最後をかざる決勝戦は、3回に3点を先制した〝DOGS〟が、そのまま逃げきり優勝を決めた。DOGSのみなさん、おめでとうございます。

⬆3回表、1アウト2塁3塁。Dチーム4番のばーなーとの打球は右中間スタンドに一直線、先制3ランホームランとなる

# 栄冠はDOGSの頭上に輝いた

## 決勝は投手戦

はい、決勝戦の模様はここ、南青山のパコンパコン・スタジアムから、実況ナマ中継でお送りしたいと思います。

さて、1回表のDチームの攻撃。2番のこりーがセンター前ヒットを放ったものの、後続が倒れて無得点。その裏、Hチームは1、2番の連続ヒットでノーアウト1、2塁と、絶好の先制機を迎えました。しかし、頼みの綱のクリーンアップトリオがいずれも凡退です。いや〜、もったいないですねえ。

2回は両チームともに三者凡退。そして3回表、Dチームはツーアウトながら2塁3塁と、大きなチャンスです。ここでバッターは4番、主砲のばーなーとです。ピッチャー振りかぶって第1球を投げたあ。カッキーン！　打ったあ。これは大きい大きい大きい、ライトスタンドめがけ一直線！　ばーなーとの先制3ランが飛びだしました！

⬆さあ、いよいよ決勝戦のプレイボールです。はたして優勝するのはどっちのチームか？　手に汗にぎる一瞬です。

## 4番の差が明暗分ける

ばーなーとのみごとなホームランで、Dチームが3点を先制しました。

さて、追う立場になったHチーム、負けじとその裏にノーアウト1、3塁のチャンスをつかみます。ここでバッターは4ホーマー、15打点と大当たりの4番すぺんさー。ここは一気に大量点を得るチャンスです。さあ、2エンド2からピッチャー投げました。打ったあ、いい当たりだ！　しかしショート正面へのライナーだ。飛びだした3塁ランナーも戻れず、ゲッツーです。あ〜、これは最悪の結果です。

その後、両チームともに1点ずつ加えて4対1で迎えた最終回。2アウト1、3塁でバッターは代打きーり。打った、しかしセカンドゴロ、アウトです。Dチーム優勝だ！　あ〜、泣いていますねえ。「ワンワン」さすが犬です。それではこのあたりでお別れしましょう。さようなら！

⬆9回裏、Hチームは2アウト1塁3塁と粘ったが、代打きーりはあえなくセカンドゴロに倒れてゲームセット

# 大会は幕を閉じたのだった

トは無事に終了しました。みごとに優勝した〝DOGS〟の高田クン、そして大健闘をした末に、準優勝した〝HUNTERS〟の新井クン、おめでとうございます。努力のかいなく負けてしまった人たちや、運悪く出場することができなかった人たちはホントに残念でした。

それにしても、若人たちがひとつの目標をめざして突き進む姿は、たとえコンピュータの上でも感動的ですね！　血と汗と涙と鼻水がほとばしり、戦いの中にも友情が芽ばえてくる姿がディスプレイのほうからひしひしと伝わってきます。ウソだと思うんなら、あなたもチームデータを入力して、実際に遊んでみてごらんなさい。ホラ、戦士たちの熱い息吹きが手に取るように感じられるでしょう。そうです、そこです。そこにこの大会の意義があったのです。決していま思いついたんじゃあないぞ。いや〜、有意義な大会だった。

⬆ぜひ再戦を！　という声があったら考えてみるかもしれないのでヨロシクね。

大会はこれで終わり。要望があれば第2回もやるかもね。ベスト4には記念品を贈ります！

「彼は、これで結構です」、「そうですか。じゃあキミ、隣の部屋で待ちたまえ」、「はい」。彼のことは、これですべてわかった。「じゃあ次は、アランですね。彼のファイルを見せてもらいましょうか？」。160へ。

## ボスにやられてしまったあなたに贈る……
# 復活パターン特集!!

『R-TYPE』のようなパワーアップ型のシューティングは、ミスした後がひじょーにつらい！　まる裸で敵軍のまっただなかにほうりこまれるのと同じだもんね、まったく逃げ出したくなっちゃうぜ。というわけで今月の徹底解析は、ボスでミスったときの復活パターン特集なのであーる。

■アイレム　MSX　7,300円　(ROM)

## STAGE 1

まずは1面、ドブケラドプスにやられると、ゴンドランを越えて少し行った地点に戻される。上下に砲台が2つずつあるから、とっとと破壊してしまおう。すると、右下からミサイルのPOWアーマー、右上から青色のPOWアーマーと順に出現するから、一番前まで出ていって、急いで回収するのだ。

⬆この直後にタブロックが出現する。取ったら波動砲をためながら左下へ急げ！

その後で、タブロックが3匹登場するのだが、こいつらについては下のコラムを参考にして始末してもらいたい。さてドブケラドプスなんだけど、簡単な必勝パターンを紹介しよう。自機は写真の位置で、しっぽが下がったときに波動砲を撃てば、2発でおしまいだ。

⬅弱点の顔が露出した直後に1発目を撃つ。

⬅しっぽが下がったら2発目を撃つ。楽勝♥

### やっかい者タブロックを始末するには

さて、1面でミスって弱くなると、やっかいなのはタブロックだ。これのおかげで、復活はひじょーに困難なのだ。悪いことはいわないから、リセットしてもう一度はじめからやり直したほうがいいと思うよ。

タブロックの武器は2つ、高速連射弾と誘導ミサイルだ。このうちで、高速連射弾は、画面の一番下にいれば当たらないので問題ないんだけど、誘導ミサイルはかなり問題アリ、なのだ。まあ、撃たれたらもうおしまい、と思って間違いないだろうね。やられないためには、とにかく早く倒すことだ。出現と同時に波動砲、フォースは分離してめりこませ、あとは力のかぎり連射するのみ!!

## STAGE 2

ステージ2はミスると、の一みそのビンづめの直前からスタートだ。右下のほうにPOWアーマーがうろうろしてると思うが、急いで取りに行くと、ビンのかげから飛び出してくるガウバーにぶつかってしまうことになっている。取った後も、せまい通路を急いで通りぬけようとすると、下から出てくるガウバーに激突してしまうであろう。とにかくあまり急がないことが大切だ。そこさえ越えてしまえば、しばらくは楽になる。上下からガウバーが飛び出してはくるが、1匹ずつしか出てこないんだから恐るるに足らず。波動砲でていねいにやっつけてあげましょう。

⬆インスルーがうにょうにょとやってきたら、波動砲で節を一掃してしまえ！

そうこうしているうちにインスルーがやってくるけど、これも長さが短いから、まずぶつかることはないと思う。弾を出す節々を全部壊したら、もう無視しちゃってもいいぐらいだ。ゴマンダー攻略は下の写真を見てちょーだい。

### さあゴマンダーだどうしよう?

#### ●どうしても倒したい場合

⬆この位置で、核が出た瞬間に波動砲をたたきこめば4、5発で破壊できるぞ!!

#### ●時間切れを待つ場合

⬆ここにいれば、絶対安全。保証つき。

⬆こんなこともできるけど倒せない。

ホテルに着いた。じゃ、カーボンマッチの店、クラブ"キャンティコ"に寄ってみるかな。どうやら、まだ開店していないようだが。ちと、のぞいてみましょうかね。あーねむい。98へ。

## STAGE 3

ステージ3は、どこでミスしてもステージの初めに戻るので、復活はけっこう楽だ。まず、黄色のPOWアーマーが2つ飛んでくるので、これを取って態勢をととのえよう。すると、巨大戦艦の登場だ。まず壊すべきなのは先端の逆噴射ノズルなのだが、これがカタイ！オリジナル版よりはるかにカタくなっている。のだが、そのかわりなのかどうかは知らないが、オリジナル版にあった3方向貫通弾攻撃がなくなっているので、真下から対地レーザーで壊してやればよい。赤色POWを取るのはそれからにしよう。

⬆カタいノズルはこのように料理しよう。

なくなったといえば、戦艦下部のレーザー攻撃や、後部砲台の貫通弾攻撃、目玉の噴火攻撃もなくなってしまった。どうも、MSX版R-TYPEは初心者向けに設定されてるみたいだね。てなわけで、巨大戦艦はまったく楽勝。あとは砲台をすべて壊してしまえば、もう勝ったも同然だ。

### とどめはフォースを使って！

⬆フォースを切り離し、自機は下へ。

⬆フォースが左はしについた瞬間に……。

⬆もう一度ボタンを押せば、このとおり！

弱点の目玉が露出したら、もぐりこんで撃ってもいいのだが、今回はもっとスマートに倒してみよう。やり方は写真のとおりだ。最初はうまくいかないかもしれないが、成功するまで何度でもやってみてくれ。なに、あせることはないさ、砲台は復活しないんだから。

## STAGE 4

スタートしたらすぐ下におりよう。こうしないと、後ろから飛んでくるスカルトロンのおかげで、POWアーマーが回収できなくなってしまうぞ。出現したフォースはすぐに呼びよせて前につけておけば、もう安心だ。

⬆この位置でPOWアーマーを回収だ。

その後すぐに、ツブツブだらけの場所にやってくるから、下から3分の1ぐらいのところをつき進んでいけば、対空レーザーとBITが取れるはずだ。出口が見えたらすぐにぬけ出し、フォースを後ろにつけかえ、後ろにさがる。いよいよコンバイラーとの対決だ。

⬆ツブ地帯はこの高さをつき進もう。

写真のようにフォースをめりこませたら、連射しながら一気に一番前まで進む。コンバイラーはそこで分離するから、下のやつについていって壊してしまえ！　次は右のやつを波動砲で破壊！　最後に残った左のやつはビットをぶつけ続ければ壊せるけど、わりと危険だし難しいから、時間切れまで逃げまわるほうが賢明かもね。

ビットをぶつける場合は、左上で静止するときと、下のほうを平行移動するときをねらおう！

⬆このぐらいめりこませて、一気に一番前まで進むと、なぜか死なないのだ。

⬆分離したら下のやつといっしょに動いて、とにかく何がなんでも破壊する!!

⬆1つ壊したら次はこいつを波動砲で攻撃だ！　もう1体のレーザーには要注意。

### PART1 男はだまって対地レーザー

MSX版のR-TYPEで、最も強力なレーザーは何だ？　対空レーザーに決まってるって？　チッチッチ。まだまだ青いぜベイビー。他の機種ならいざしらず、MSX版で最も使えるレーザーは、対地レーザーなのさ。なに、信じられないってか。よーし、それなら証拠写真を見せてやろうじゃねえか。この金さんの桜吹雪、とっくりその目でおがみやがれいっ!!

⬆対地レーザーはゴマンダーの身体をはって進むから、安全地帯に隠れながら、弱点を攻撃することもできるんだぜ！

⬆コンバイラーを倒すときは、絶対これが便利だね。ほかのレーザーじゃ、こーうまくは倒せないぜ！　まったく便利だ。

「Cのプロジェクトって、何をやっているんですかねえ？」「まあ、見ればわかります。あなたがジャンカーだから、この部屋の中をご披露するんですけれどもね」「ほほう」金属性のぶ厚いドアを開けると……。77へ。

## STAGE 5

ステージ5は難しいぞっ!! このゲーム中で最も難しいのはここだ。ここが越えられればもう1周したも同じ、というぐらい難しいので気を引きしめて臨んでくれ。

この面は死ぬと、いきなりジータ地帯からスタートする。まずは1個目のジータを破壊しよう。

⬆まず、この位置でジータを破壊！

⬆ミサイルが出たらすぐに取るのだ！

⬆ジータにぶつからないように。

⬆この場所でパスーアを処理するのだ。

⬆急いで取らないと消えてしまうぞ！

ジータを攻撃するときには、ジータの下端に弾を当てるようにすれば、レーザーには当たらないぞ。そのジータを撃破するとミサイルのPOWが出現するので、前に出ていって急いで回収し、そこからムーラをよけて上へ。その場所で、飛び上がってくるスピードのPOWを取る。そして、3番目のジータの後ろを通って下に行き、4番目のジータの後ろにまわりこんでムーラをかわす。あとは黄色のPOWを取るだけだ。ちょっとややこしいが実際にやってみるとわかると思うよ。

あとは、うっとーしーパスーアの処理のしかただけど、こいつは誘導ミサイルと同じ動きだから、うまく誘導してまわりこめばOK。

⬆これが噂の超強力タッグチーム、ベルメイド＆タコだ!! 涙が出るほど強いぞ。

### 超ムズカシー!!

ベルメイドに関しては必勝パターンというものが存在しないのだ。とにかく安全地帯がないので、なるべくベルメイドから離れて戦わないと危険だ。フォースを切り離して、ひたすら連射、連射、連射……。波動砲は使うな、とにかく連射あるのみだ。何度も死ぬだろうけど、まあがんばってみてくれ。

## STAGE 6

ステージ6はご存じのとおり、敵を撃つというより、敵をかわして進んでいく面だ。オリジナル版でもとても難易度が高かった面で、パターンを見つけなくては絶対にクリアー不可能な面だった。

もちろんMSX版もその点では共通してるけど、MSX版はオリジナルとは大きく異なっているところがあるのだ。やっていて、あれっさっきと違う、と感じたことはないかな？ そう、MSX版ではドップの動きがいいかげん、いや失礼。毎回変わってしまうのだ!! まあ、通り道は決まってるから、安全地帯はあるんだけどね。だから、きのう成功したパターンが、今日また成功するとは限らないんだ。

では復活パターンをくわしく説明していこう。スタート地点は、黄色のPOWアーマーが出現するところだ。まずはこのPOWを取りにいこう。すると当然フォースが出てくるから後ろにつける。こうしないと、もう1つのPOWが取れなくなるぞ。少し進むとドップがひっきりなしに上昇しているところがあるが、1匹ぐらいは引き返していくのがいるから、そのすきに上に行き、壁にぴったりくっつきながら前に出る。その壁がとぎれたら急いで逆コの字形の壁の中に入り、フォースを分離させPOWアーマーにぶちあてる！ こうしないとPOWは取れないのだ。

さて、分離したフォースをここで前につけかえたら、自機を下側の壁にぴったりくっつけて、まっすぐ進んでいけば、すぐに最後の部屋に着く。ここに来たら間違ってもドップと真剣にやりあってはいけない。すぐにL字形の壁の下に身を落ちつけ、ただ時の過ぎるのを待つ。これがいちばん美しい。

⬆取ったら急いでフォースをつける。

⬆今だ!! フォースを切り離せ!!

⬆あとはこの位置でつき進むのみ！

⬆安全地帯があるなんて夢のようだ。

### PART2 男はだまって対地レーザー

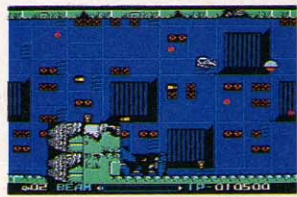
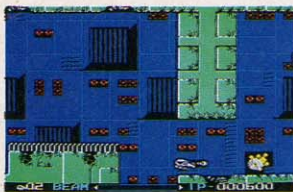
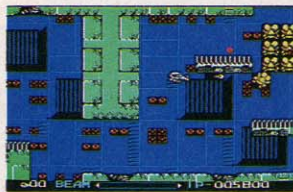
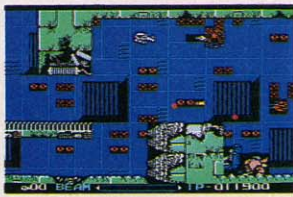
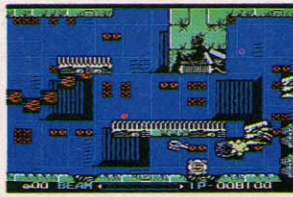
⬆前から撃つにはあまりにも危険なジータだが、上下からの攻撃には意外とモロイ。そのうえ安全とくりゃ対地レーザーを使うっきゃないぜ！

⬆ドップは倒すと1,000点だけど、弱点が後ろにあったりして、ちょっと倒しにくい。しかし対地レーザーならガンガン破壊できるのだ！



「所持品といえば、ごく普通の物ばかりですが、あそうそう、ホテルのカーボンマッチがバッグにありました。神戸ベイサイド・ホテルにあるクラブ、キャンティコのマッチです。あとは、ありきたりの物ですね」87へ

## STAGE 7

ステージ7といえば、オリジナル版では、復活するのは阪神が優勝する以上にたいへんだ、といわれるくらい難しい面だったんだけど、MSX版はなぜかひじょーに簡単になってしまった。弾数は多いものの、難易度は1面と同じくらいだ。敵の数もオリジナルとくらべると圧倒的に少ないし、爆発する壁もなくなった。早め早めに敵をたたいていけば、すんなりとブロンクのところまで行ってしまうだろう。

では復活パターンだが、まず下に行ってピンクを全滅させる。次に上にあがりバグの編隊を全部撃ち落としたら、もう一度下におりてPOWアーマーとキャンサー2匹を撃つ。撃ちながら上へあがるとパタパタの編隊が、上、中、上、上と出現するので連射で全滅させながら前に出るとビットが取れる。と、ここまできたらブロンクはもう目前、あとはじゃまなスキャントをかたづけるだけだ。

⬆ピンクなんかにてこずらないよーに。

⬆このバグも十数匹じゃ意味がない。

⬆スピードを取ったらすぐ上にぬける。

⬆パタパタの出現位置を覚えよう！

⬆ビスタフの弾に注意して前へ出る。

### 安全地帯かな？

⬆どこにいるかわかるかな？　ここにいれば、とりあえずゴミには当たらない。

ブロンクの攻略法だけど、ここでやっかいなのは、はっきり言って、ゴミだ。オリジナル版とくらべるとスピードと量は減ったものの、安全地帯がなくなってしまったので、かえってめんどくさくなった。

しかし、ゴミに当たらない場所が、1つだけある。それが写真の位置だ。しかし世の中うまくいかないもんで、ここだと、ソナーの出す弾に当たってしまうことがあるんだ。でもまあ、逃げまわるよりは、ここにいたほうが安全だと思うけどね。

## STAGE 8

ステージ8は最終面だ。最終面というと、とてつもなく難しそうだけど、R-TYPEの場合はじつに簡単だ。地形は単純だし敵キャラもミックンとウィンだけだ。

よって、復活パターンも簡単。スタートしたらすぐに前のほうに出よう。すると後方からミックンが飛んでくるから、まわりこんで撃とう。POWを取りフォースが出現したら、1度後ろにつけ、すぐさま切り離す。こうやって、フォースに自機の援護射撃をさせるわけね。さて、ここまでくると、1つめのウィンが登場するぞ。かわして、後ろにさがろう。ウィンは破壊不能だから撃ってもムダだよ。

ウィンが画面前方で8の字回転をしはじめたら、フォースを前につけ、ミックンを撃つ。途中で、POWアーマーが2つ出現するけど、これは急いで取らないと、ウィンといっしょに消滅してしまうから気をつけよう。

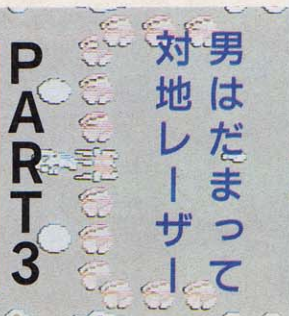
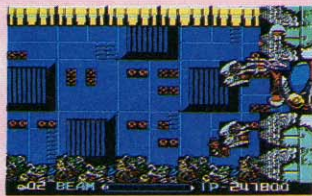
ウィンが消えたらいよいよバイドの登場だ。ここからがこの面の難しいところだ。フォースはちゃんとついているかな？　フォースがないとクリアーはムリだぞ。

バイドの前にはイソギンチャクのようなバリアがあって攻撃を吸収してしまうのだ。このままじっとしていればバイドは無敵なんだけど、やつも息苦しいのだろう。ときどきウィンを吐くためにバリアを開くときがある。

そのときがチャンス！　フォースを切り離し、バイドにぶつけてやるのだ。それが成功すれば、やつはもう死んだも同然、あとはこっちがウィンとミックンをかわしていればいいだけだ。なんとしてでも、もちこたえてくれ!!

⬆このフォーメンションなら、ミックンを簡単にやっつけることができるぞ！

⬆ウィンに注意しながら、急いで前に出ないと、このPOWは取れなくなるのだ。

⬆フォースを切りはなしたら、すぐ下に動かないとウィンに激突してしまうぞ！

⬆こういう、やっかいなところにいるビスタフなんかも、楽々と倒すことができるのだ。便利さがわかってきたかな？

⬆最後はきわめつけ、ブロンクと戦うとき、フォースを後ろにつけこの場所で撃ってれば完璧に無敵!!　どうだ！

さて、捜査を開始するか。今のところ手がかりは2点。さてどちらから、手をつけるか？　研究所へ行くならば100へ。ホテルのクラブへ行くならば98へと進め。さあ、これからがキミの腕とカンの勝負どころなのだ！

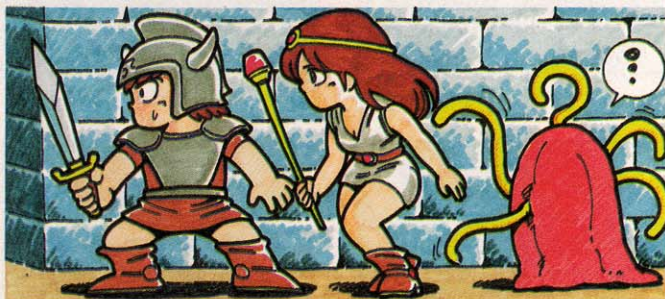
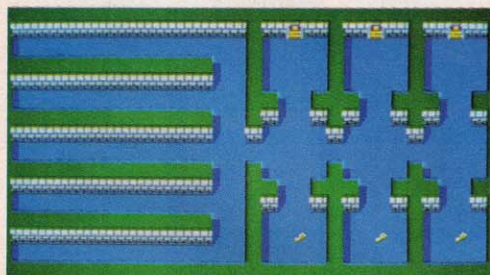
# イシターの復活

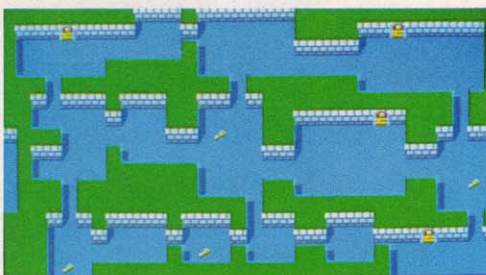
## ルームリスト全紹介!!（前編）

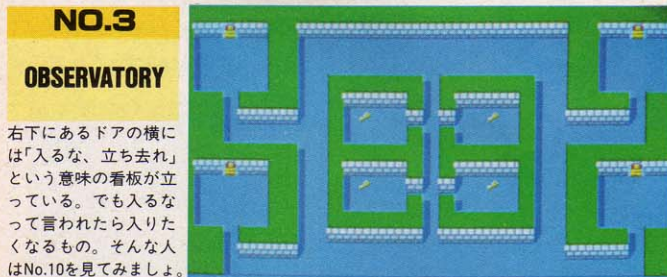
アーケードからMSX2への移植度はピカ一の『イシターの復活』。先月の付録ではルームを一部紹介したけれど、「どーせなら全ルーム紹介してほしいよー！」という読者からの希望が多かった。ハイ、わかりました。今月はNo.64までのルームを見せますよ。

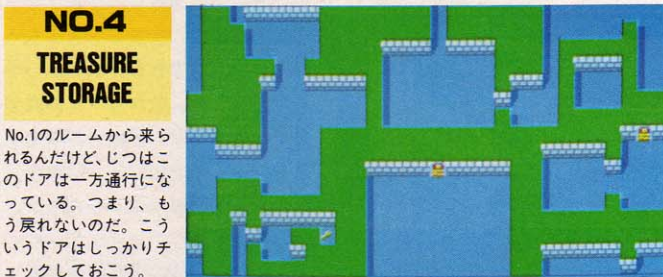
■ナムコ　MSX2　6,800円　（ROM）

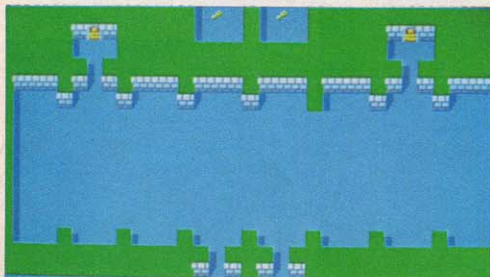
### ルームリストの紹介だ

このゲーム、膨大なデータによって作られているんだよね。カイの呪文、敵モンスターの種類の多彩さ。これがまたこのゲームをおもしろくしているわけだが、その中でも特筆すべきは127もあるルーム数なのだ。各ルームを探索するだけでも大変なのに、ルームどうしが複雑につながっていて、このつながり方を把握するのが非常に難しい。そこがまたおもしろいんだけどね。でもなるべくなら大変な思いはしたくないよね。そこでMマガとしてはキミの手助けとなるべく、前半までのルームを一気に紹介してしまうのだっ！

## ルーム間のつながり方を把握してしまおう!!

**NO.1 TOP OF THE TOWER**

〝塔の最上階〟。ここからすべてが始まるのだ。ところで先月号の付録のルームとの違い、わかるかな？　なーんと、カギがあるでしょ。あらこれは便利ですね。

**NO.2 DRUAGA'S GRAVE**

〝ドルアーガの墓〟。ちなみに、墓に描かれたドルアーガが手にしているものは、ルビーメイスというもので、これによって彼は封じられているのだそうだ。

**NO.3 OBSERVATORY**

右下にあるドアの横には「入るな、立ち去れ」という意味の看板が立っている。でも入るなって言われたら入りたくなるもの。そんな人はNo.10を見てみましょ。

**NO.4 TREASURE STORAGE**

No.1のルームから来られるんだけど、じつはこのドアは一方通行になっている。つまり、もう戻れないのだ。こういうドアはしっかりチェックしておこう。

**NO.5 BANQUET AREA**

おお、広い。このルームには3種類のバンパイアがカイとギルを襲おうと待ちかまえている。でもファイアーボールで逆にヤラれてしまう彼らであった。

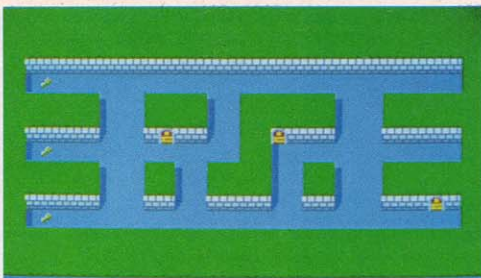
**NO.6 JEWERY STORAGE**

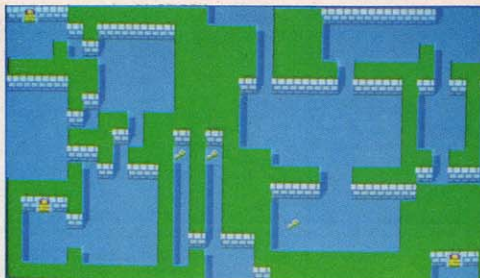
〝宝石の間〟というルーム名にしては宝石なんかないじゃないか。強敵バットがいるし、だまされたあ。でもBGMが美しいから許してあげてくださいな。はい。



チャックのファイルをオープンするなら、145へ、アランのファイルをオープンするならば105へ。どちらのファイルを先にオープンし、閲覧するか？

## NO.7 EMPTY GALLERY

〝虚無の回廊〟。なんか意味はよくわからんがカッコイー。グリーンスライムがカギを守っているので、ファイアーボールで倒しちゃえ。スリープがなくても可。

## NO.8 FOOD STORAGE

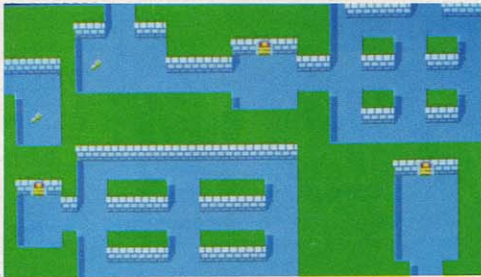
ここからブラックスライム登場だ。グリーンスライムより少し動きが速い。でもスリープかけちゃえば人間以下だ（あたりまえ）。経験値を稼いでほしいです。

## NO.9 SHUNNED CAVERN

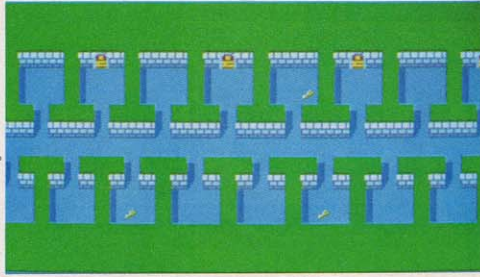
〝忌まわしき洞穴〟。こういう造りのルームは実際に歩いてみるとかなり広く感じるハズ。ブルーナイトなんかもここから登場するだろう。時間に気をつけて。

## NO.10 LOCKED ROOM

No. 4 の「入るな」という看板を見たにもかかわらず、ここへ来ちゃったアナタ。このルーム、行き止まりなのだ。カイが弱いうちにここに来たら苦戦しますよ。

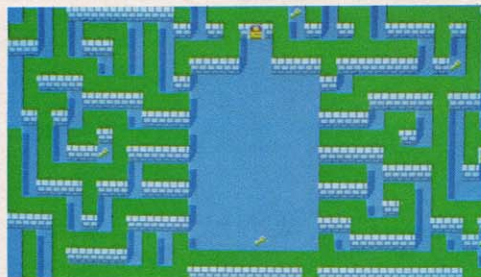
## NO.11 STORAGE CHAMBER

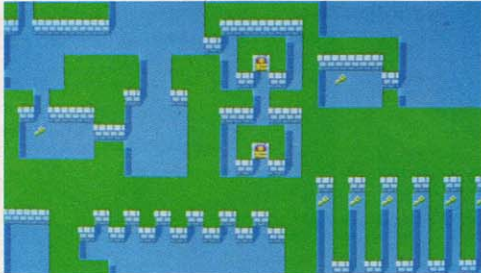
このルームにはバンパイアたちがたくさんいるので全部倒して経験値を稼ごう。ルーム構造も単純だから迷うこともないしね。でもね、一方通行のドアがある。

## NO.12 SLAVE PEN

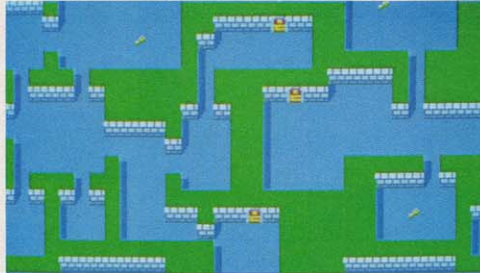
〝奴隷の檻〟なんてコワい名前がついてるなあ。ここはね、壁に隠れて見えないカギがあるのだ。ディテクト・モンスターの呪文を使うことをおススメする。

## NO.13 SOLARIUM

〝日光浴室〟。バットがたくさんいるので、ブレスの呪文でまとめて倒してしまうこと。こういう場所で使うのが最も効果的なブレスの呪文だ。稼げまっせ。

## NO.14 SECRET CHAMBER

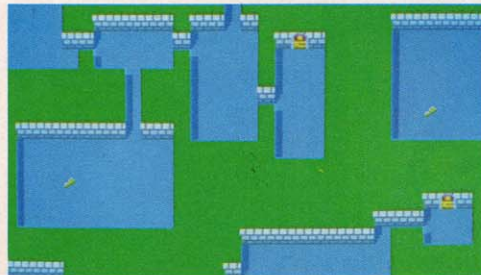
〝秘密の部屋〟。小さいころ、よく仲間と一緒に「秘密基地」とかいった遊び場を作って遊んだよなあ。しみじみ。んでね、ココはニセのカギが3つもあるよん。

## NO.15 KITCHEN

〝台所〟だ。妻が料理を作っている。そのとき、何か熱いものにふれたのだろう、妻は「あつい っ」と小さな声をだしてひとさし指を耳たぶにそえる。台所だなあ。

## NO.16 CHIEFTAIN'S ROOM

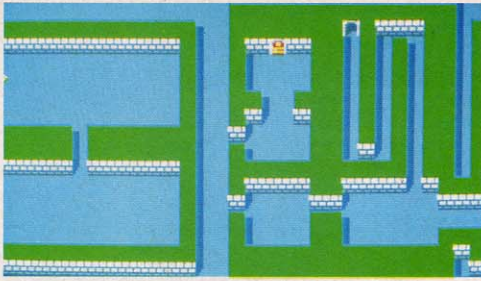
〝首領の部屋〟というけど、そんなに強い敵がいるわけでもない。ルームの形も単純。でもね、ドアとそれに対応したカギが意外と離れているんですよう。

## NO.17 PLAY ROOM

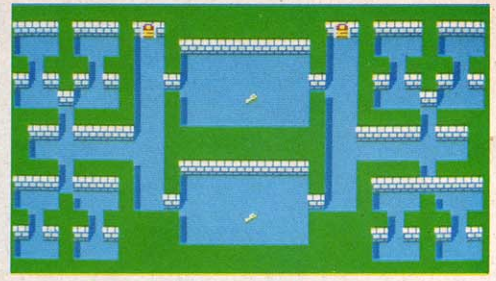
〝遊戯場〟なのだ。かといって、ゲームセンターじゃないし、バッティングセンターでもない。むろん、雀荘でもない（くどい）。これといった特徴はないね。

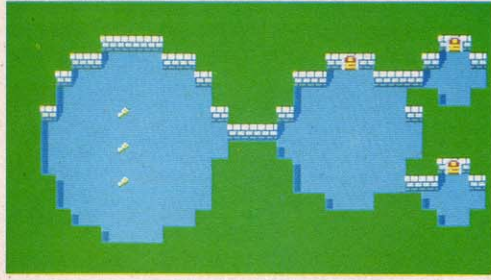
## NO.18 SPOILS ROOM

このルームに来た途端、目の前にいるスライムが襲ってくるのですぐにスリープの呪文を使おう。そうなりゃあとはこっちのモノ。スライム倒して経験値稼ぎ。

「そうでございますか、それは都合のよろしいことで」、「ん？」。背中に、突起物が触れている。ゆっくりとふり返ると、ピストルを持ったボーイがふたり。「こちらにお越しいただけますか？」。はいはい。93へ。

## NO.19 EMPTY CISTERN

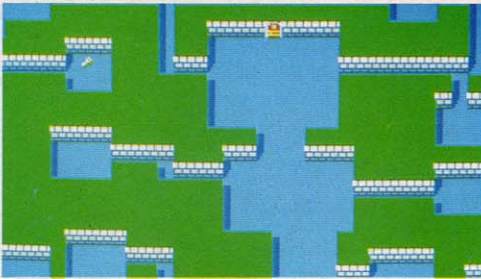
ドアが最初から開いているものがある。ココの訳名は〝空の貯水槽〟。そう言われるとドアがない場所が下水路のようにも思えてくるから不思議である。うむ。

## NO.20 REST ROOM

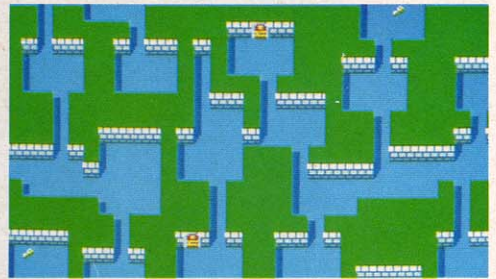
いつもと違うBGM。そうです、ローパーが登場する前ぶれなのだ！この美しいBGM流れるところにローパーありき、なのです。でもココ、〝トイレ〟なのよ。

## NO.21 SMALL DOME

映画『2001年宇宙の旅』に出てくるディスカバリー号っぽいデザインだな（古い）。こういうルームって見てて楽しいですなあ。いやまったくその通りですのう。

## NO.22 THE STAIRCASE

ここのルームは時間がたりなくなることでしょう。ただでさえ道のりが遠いのに、ブラックバンパイア、レッドスライムが道をはばむのですもの。いじわる。

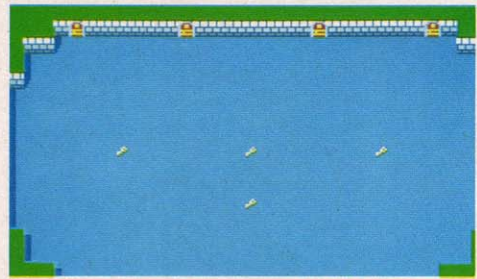
## NO.23 WATCH TOWER

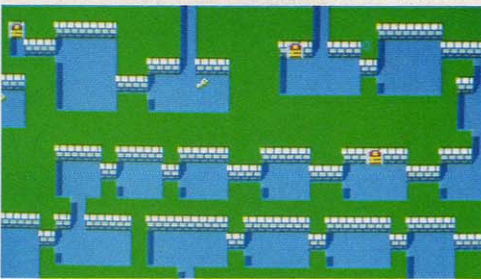
ここに出た人はすぐ右に行ってカギを取って帰りましょう。No.10と同じ、行き止まりなので無駄な戦いを避けたほうがいいのです。バットもいるしね。

## NO.24 PANTRY

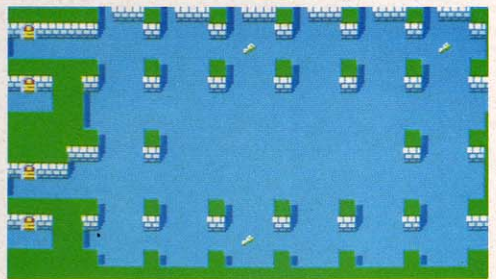
別にこれといったものはないルーム。でも道が狭いので慎重に進んでいこう。慣れてしまえば経験値を稼ぐ、というのも悪くない。でも、メイジには注意！

## NO.25 ADEPT'S ROOM

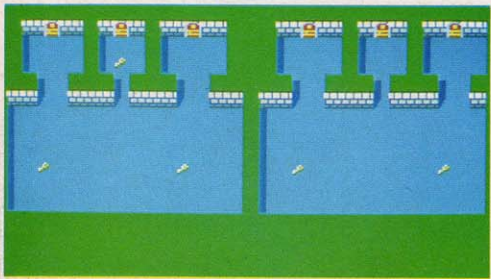
〝名人の部屋〟。名人とひとくちに言ってもいろんなのがいる。将棋の有段者とか、毎秒16連射ができる奴とか。ちなみに私は14連射ができる（変な自慢）。

## NO.26 LARGE HALL

ありゃりゃー、こんな広いルームもあるんだねー。ゲーム序盤の分岐点でもあるここには、スゴい効果のある宝箱があるのです。敵を集めて使うといいみたい。

## NO.27 WATER LINE

一本道なので迷うことはまずない。レッド、ブルースライムをガンガンやっつけてカイを成長させちゃおう。でも、グリーンウーズにだけは要注意。

## NO.28 PARTY ROOM

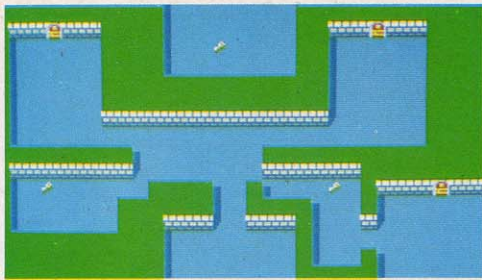
その名の通り、ここはブルーナイトとブラックナイトのパーティーが開かれているのだ。ブラック様とブル子の２人の夜はワルツと共に過ぎていく……。

## NO.29 DINING ROOM

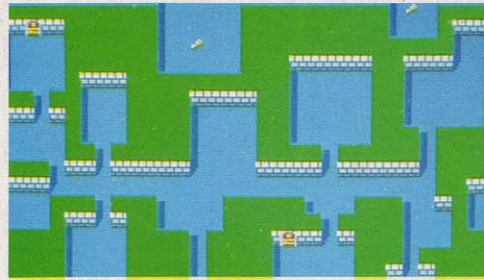
あれれ、同じ部屋が２つ。実際にプレイしていると自分がどちらの部屋にいるのかがわからなくなる。こういうルームの形は意外と多いので気をつけるべし。

## NO.30 COLOSSEUM

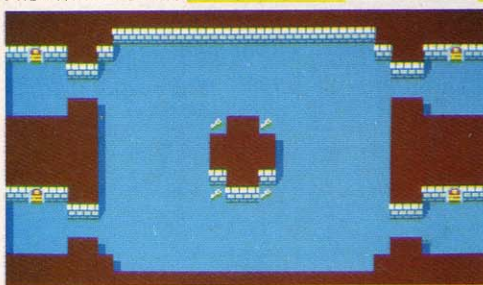
〝闘技場〟だ。ここの隔離された３部屋を行き来するにはドアを使うのだ。じつは、先月の付録でも紹介しているのだが、ほんの少し手直しされているんだぞ。

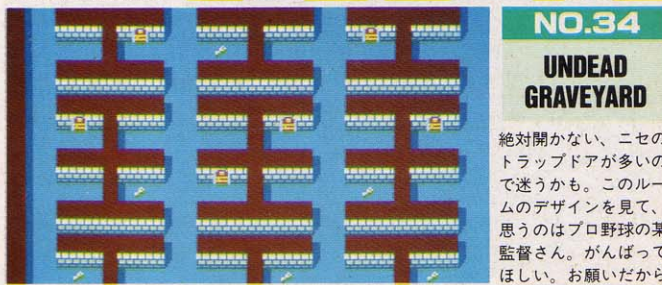
プロジェクトＣの研究室に入った。窓ひとつない、暗い部屋。プラズマライトのスイッチを入れた瞬間、目の前に、ガラスの大きな箱が出現した。そのケースの中には、これまたなんと！　77へ。

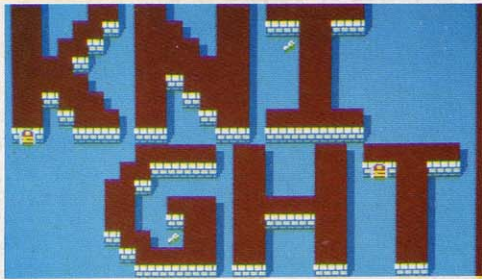
### NO.31 TRAINING YARD

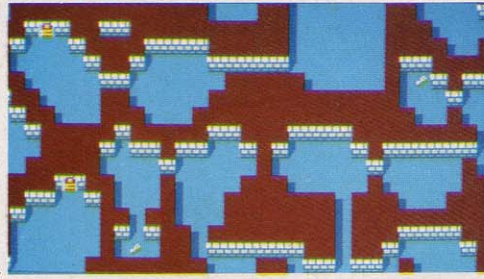
足の速いミラーナイトが初登場。ナイト系で一番チビだけど、山椒は小粒でもピリリと辛い。なめてかかると痛いメにあうのだ。日本文化の偉大さを感じる。

### NO.32 PUPILS' ROOM

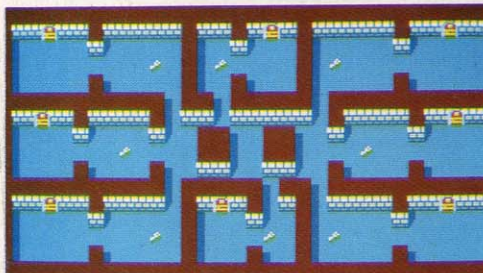
なんていうんですか、こういうルームって文章で書きにくい。オーソドックスで、どこにでもあるようなルームの構造。つまり美しくないのだ。個人的に。

### NO.33 GREEN COURT

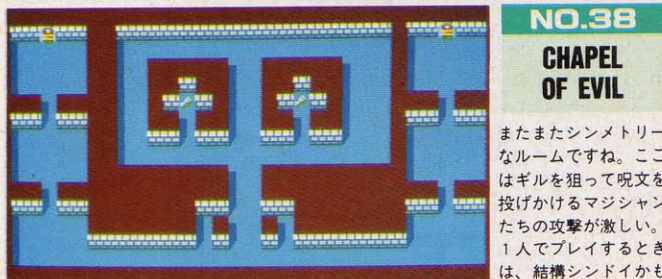
ホラホラ。こういうルームってなんか、美しいでしょ。こういうシンメトリーなデザインは、人に落ちつきと安らぎを与えてくれる（ような気がする）。ね。

### NO.34 UNDEAD GRAVEYARD

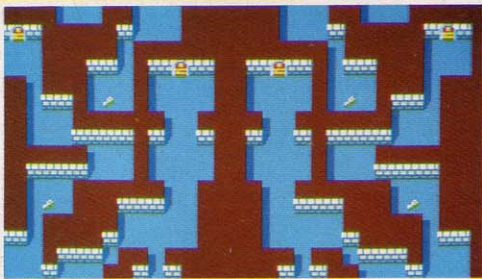
絶対開かない、ニセのトラップドアが多いので迷うかも。このルームのデザインを見て、思うのはプロ野球の某監督さん。がんばってほしい。お願いだから。

### NO.35 KNIGHT'S CHAMBER

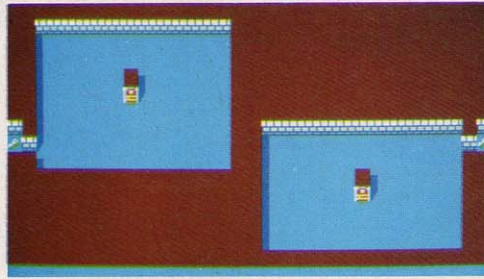
"KNIGHT"とデザインされているように、ここは"騎士の部屋"。いやあ、レッドナイトはいつ見てもカッコ良い。ギルくんをたまには戦わせてみるのもよし。

### NO.36 INVIOLATE AREA

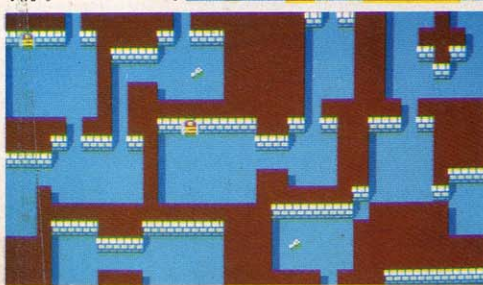
一見すると簡単だが、ナイトが意外に強敵だ。ブルーナイトによく似た騎士なのだが、彼らはそれより4倍近く強い、ブルーキャプテンと呼ばれる種族なのだ。

### NO.37 JUNCTION

"交差点"である。序盤から中盤にかけての分岐点ともいえる。さらには、ここでブレスの呪文を使ってスライムたちをまとめて倒せば、効率よく成長できるよ。

### NO.38 CHAPEL OF EVIL

またまたシンメトリーなルームですね。ここはギルを狙って呪文を投げかけるマジシャンたちの攻撃が激しい。1人でプレイするときは、結構シンドイかも。

### NO.39 TEMPLE OF CHAOS

オレンジバットの攻撃が激しいので気づかないかもしれないが、このルーム、2つに隔離された構造になっている。ルーム名は"混沌の寺院"。カックイーわあ。

### NO.40 SACRED CHAMBER

いいな、いいなー、こういうルーム。こんなのを、私は待っているわけだ。理由はないけど、何となくうれしくなってしまう、そんな形。カンタンだし。

### NO.41 SHRINE OF EVIL

第2のローパー、レッドローパーの登場。サンダーボルトの呪文で一掃してしまえい。でも、ローパーって何であんな毒々しい色あいをしているのだろーか。

## アーケード版の思い出

このゲーム、敵を倒せば倒すほど、カイとギルは成長して強くなる。アーケード版ではそのために何度も何度も100円玉を入れなければならなかったのだ。それがMSX2ならいくらやってもタダ。昔つぎこんだお金を思うと寂しい。

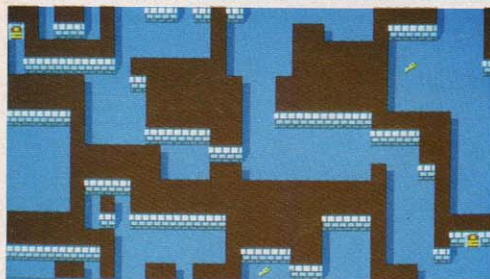
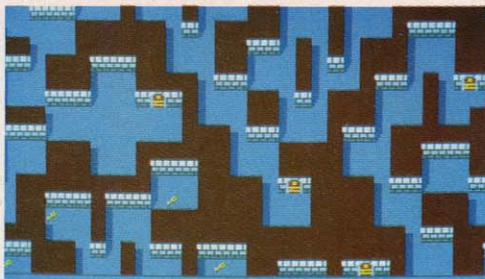
⬅イシターの主人公、カイ。最近、ファミコンでも『カイの冒険』で活躍していた。

さて次の手がかりは、バイオテクノロジー研究所ということになる。さて、そちらに向かおうか。研究所に向かうなら122へ。一度、ジャンカー本部へ戻るなら78へ。また、ちょっと気分転換にパチンコ屋へ行くなら124へ。

## NO.42 SPECTER CELL

ここってえー、一本道だから迷わないで助かるけどぉー、トラップドアが２つもあるしぃ、ブラックウーズがいるわけー(女子大生風)。ははあ、そうですかー。

## NO.43 CAVE OF GRAMARYE

このルームもそうだけど、スライムがいるルームは必ずスリープをかけてほしい。囲まれてしまってあえなくゲームオーバー、とゆーのは悲しいのだ。

## NO.44 PRIEST' QUARTER

ゴールデンミラーナイトの初登場だ。ミラーナイト系は、前作のドルアーガがギルの能力をコピーして作った騎士。なのだが、本物より格段に弱い。トホホ。

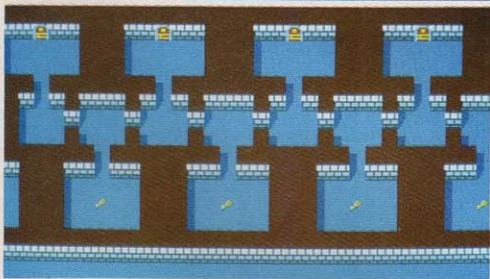
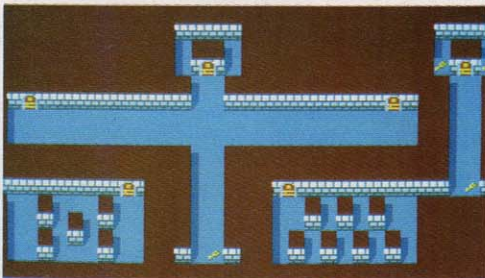
## NO.45 CHANTRY

右下の小さな部屋は閉ざされた空間となっている。ドアを使えば入れるんだけども、意味があまりないようだ。何か秘密があるのだろうか？　ないと思うが。

## NO.46 HOLY OF HOLIES

ディテクト・モンスターの呪文を使うと！ほら、壁の中に隠されているカギが見えてきたでしょう。あと、この中にある宝箱。じつはスゴい秘密があるよ。

## NO.47 INTRICATE PATH

げげげー!!　何だこりゃ。まさに迷路。その名も〝複雑な小径〟。それにね、本物のドアがたった２つしかない。つまり、ほとんどがトラップドアなの。ああ。

## NO.48 TRAP CEILING

先程とはうってかわって、楽勝な感じがするルームだ。しかし、ミラーナイト系がうじゃうじゃとカイを狙ってくるので、サンダーボルトの呪文で倒そうね。

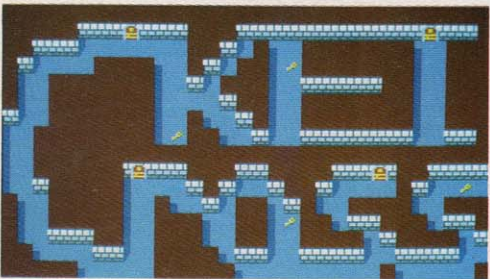
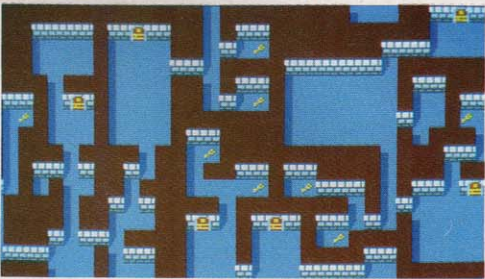
## NO.49 PRIVATE ALTER

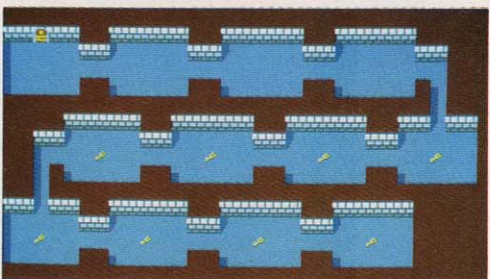
ここに初めて来た２人。そのとき、アナタの精神はアナタの肉体を離れ（古いって)、異様なモノを発見するでしょう。ローパーたちが冬眠(？)しているのです。

## NO.50 GOBLIN'S LAIR

〝ゴブリンの巣〟とゆールーム名ではありますが、ゴブリンはいません。敵も少ないからカーンタン。と思いきや、トラップドアが結構多くて困ってしまう。

## NO.51 PASSWAY

単なる一本道。なんだけど、ローパーが小部屋のひとつひとつにいるので、無理に倒すより、プロテクションの呪文でバリアを張って、強引に進むほうが賢明。

## NO.52 CROSS POINT

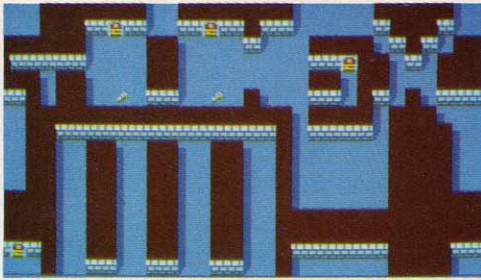
オヨヨ、なーんか、文字のように見えるデザインだな。製作者のオアソビって感じがする。ミラーナイト系に気をつければ、楽しくプレイできますね。オヨヨ。

## NO.53 FORGOTTEN ROOM

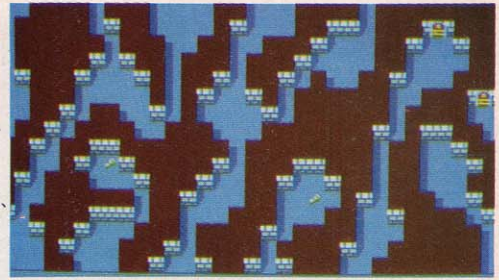
〝忘れさられた部屋〟。このルームの奥には、女神イシターがいるんだけど、これは幻影。本物に会うには塔から脱出しなければならないのだ。残念(ギル談)。

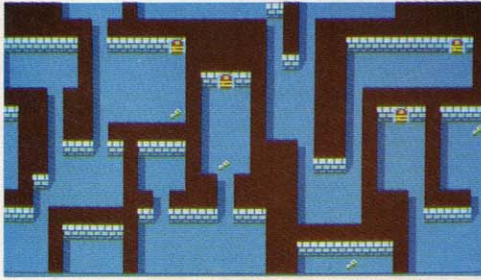


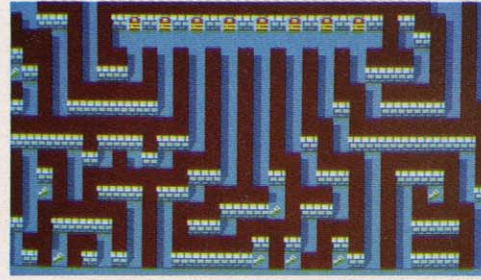
キミは推理力が足りないか、データ不足か、あるいはカンが悪いか、のいずれかである。こんな結論が出てくるなんて、なさけない！　これじゃ、いつスナッチャーにやられてもしょうがない──。もう一度やりなおしたまえ。

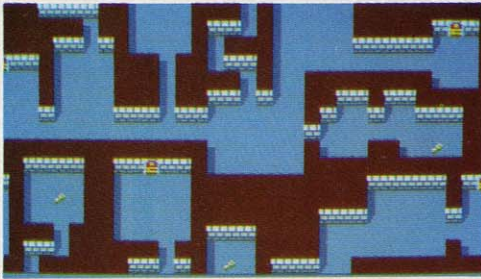
## NO.54 TROPHY ROOM

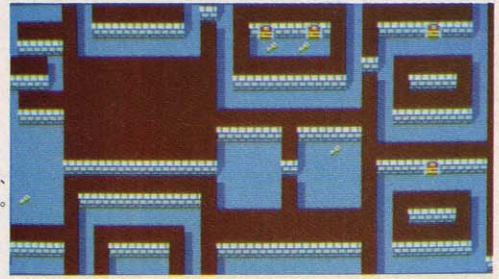
その名の通り、このルームにはトロフィーなるルームアイテムがある。しかし、このゲームのアイテムって何の意味があるんだろーか。ウレシイんだけどね。

## NO.55 UPWARD PASSWAY

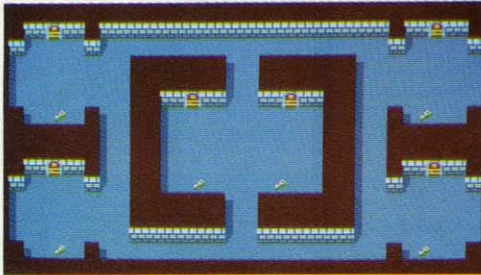
こんな狭い道ばかりでできたルームはスライムやローパーが強敵となる。期待にそむかず、彼らは2人の行く手をさえぎっているので、ハサまれないように。

## NO.56 THIEF'S HIDEOUT

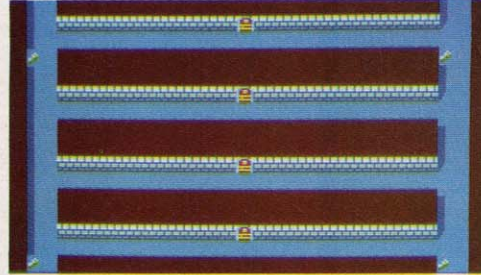
〝盗賊の隠れ家〟というのだが盗賊なんてどこにもいないじゃーん。ねえねえ、こんなトコに○○○があるわよ。あっホントだ。○○○を使って奴ら逃げたな。

## NO.57 TRAP DOOR ROOM

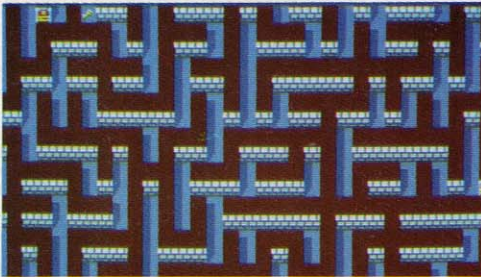
でましたーっ!! ドアがズラッとならんでいる、このルームのドアはほとんどがトラップドア。しかもプレイするたびに本物のドアが違うという困りモノ。

## NO.58 ALCHEMIST'S ROOM

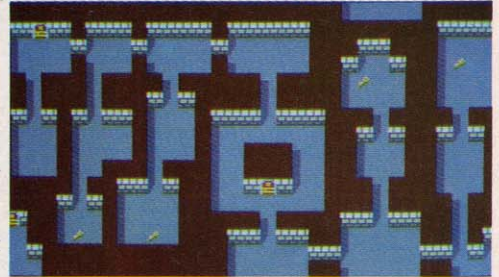
〝錬金術師の部屋〟。彼らは昔、薬品などを調合して金(Au)を作りだそうとした人々なのだ。しかしながら、目的は達成されなかったようで、あるのは毒薬だぞ。

## NO.59 BOUDOIR

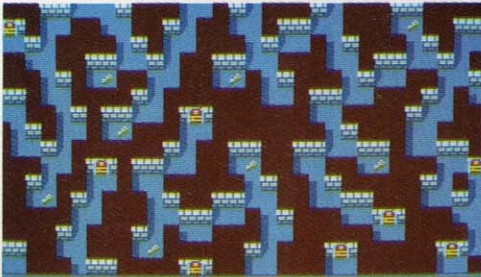
ココ、どうしても入れない部屋がある。完全なる密室。ワトソン君、君ならどう考えるかね。「そーですね、単にスペースがあまったんでしょ」。それを言うな。

## NO.60 MUSEUM

真ん中の部屋では、ブルーバットだらけなので気をつけよう。かなり成長して強くなったカイでも、やられてしまうのは一瞬。いつでも気をぬかないように。

## NO.61 LIBRARY

〝図書館〟。そんな感じするでしょ。ここにはルームアイテムとして本があるんだけど、ギルだけしか取れない。意味シンな感じ。そうそう、開くドアは1つ。

## NO.62 MAZY QUARTER

ムム、またまた出ました迷路第2弾。ブルーローパーだらけだしぃ。このマップを見て、最短距離でカギを取ってドアへ急げ。役立ってくれたら、これ幸い。

## NO.63 DORMITORY

カギを取るために遠回りしなければならないのがメンドい。それぞれに対応したドアとカギもチェックしておいたほうが後になって役立つことであろうな。

## NO.64 QUOX'S LABYRINTH

ここまで来て、やっと半分。中盤から後半にかけての分岐点なので、何度も来ることになるだろう。冒険はまだまだ続くのだ。最後まで気をぬくな。がんばれ。

## と、いうことで

NO.64までのルームをドバーっと紹介したわけだがどうでした? すっかり迷っちゃって困っていた人にはとてもタメになってくれたと思う。読者がウレシーことはMマガとしてもウレシーので、来月は残り63フロアーをも紹介してしまう予定だ。待っててくれ!

「おい、早く始末して、海に放り込むんだ」、「はい、ボス」、「おいおい、オレは警察とはいえ、ジャンカー本部から来たんだぜ」、「警察には変わりない。足がついたからには、ここでの商売はたたまなきゃあな」。116へ。

# メルヘンワールドにクイはよく似合う!?

ほのぼのとしたムードが漂うアクションパズル『クインプル』。2人同時プレイも可能。それで、プレイヤーが持っているアイテムは“クイ”！　これで敵をやっつけたり壁に刺して上に登ったり。全100ステージでボリューム満点！

■BIT²(ビッツー)　MSX2　5,800円　(ROM、2DD)

## 難解パズルがとってもにクイ

むかーしむかしのことだった。平和を愛する神様がおりました。しかし、平和になり過ぎてしまって、神様はなーぁんにもすることがなくなってしまったのだ。そこで神様は、「はっ！」とひらめいた。「いたずら好きのクインプルとツウィンプルをこらしめてやろう」

⬆まあー、きれいな画面。でも、パズルはとてもムズカしいんだから。ほんとよ。

そう思った神様は、2人を広ーい迷宮にとじ込めてしまったのだ。迷宮にとじ込められた2人はなにがなんだかさっぱりわからない様子。キョトンとした表情で辺りを見回していると、空から神様の声。「時間内にこの迷宮から脱出するのじゃ。ヒヒヒッ。もしおまえたちが脱出できないのなら、カエルにしてしまうからな。オホホホ」

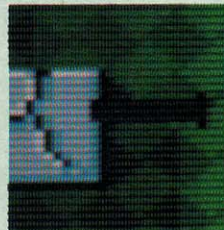
さぁーて、クインプルとツウィンプル、この迷宮を無事脱出することができるのだろうか。

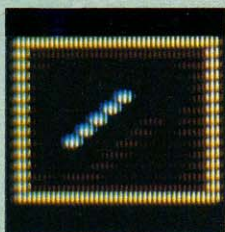
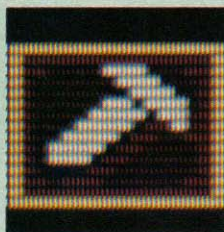
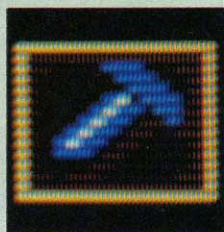
2人が持っているのはクイだけ。このクイをうまく使って100もあるステージをクリアーしなければならないのだ。とはいってもこのクイ、なかなか便利なシロモノなのだ。敵をやっつけるための武器になることはもちろん、ブロックに刺して足場を作ったり邪魔なブロックを壊すこともできるのだ。

⬆ステージが進むにつれて頭も余計使う。どこまで上にいったらクリアーできる？

しかしブロックにも種類があって、壊れるものとそうでないもの(もちろんクイを使って)、それにクイが刺さらないブロックまである。うーん、もう大変なんだから。

⬆クインプル。1人でプレイするときは彼を操作するのだ。とってもカワイイね。キャ♥

⬆ツウィンプル。クインプルとはウリふたつ。双子だからあたりまえかもしれないけど。

⬆最初に持っているのがこのクイ。一度に2本しか使うことができない。頭を使えよー。

⬆赤いクイ。ブロックに刺すと点滅し、爆発するとブロックはこっぱみじん！　便利!!

⬆黒いクイ。他のクイは放物線を描いて飛ぶが、これはまっすぐに飛ぶ。考えて使えよ。

⬆白いクイ。壊れるブロックも、これを刺せば壊れることがない。10本で1セットよ。

⬆青いクイ。普通のクイと違って、長時間クイに乗っていても、消えにクイんだよーん。

⬆鳥。とばしたいステージを1つだけとばせるのだ。どうしてもダメなときはどうぞ。

「ふーっ」とため息をついた、その次の瞬間、ボコッと壁の中からスナッチャーの手が現われた。そして、ムギュッと、オレの首をつかんだ。「どこかで、こんな光景見たなあ」。しだいに、意識は薄れていった。　END

# 今月のマップ紹介だ!

というわけで、今月はステージ30までを紹介しよう。このマップをじっくり見ながら、クリアーへの道を研究してみてくださいませ。難しいぜー、ホントに。

## STAGE 1

☗さぁ、はじめのステージだよ。クインプルくんのジャンプには慣性がついているので、その動きを覚えてしまおう。まだ、最初のステージなので、ここでクイの使い方などを把握するのだ。

## STAGE 2

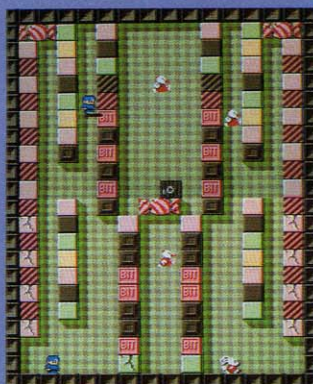
☗クインプルくんの刺すクイは、下にも刺すことができるんだ。そして、その上でジャンプをすると、下のブロックが壊せるよ。このテクニックはクインプルで最も基本的なものなのだ。

## STAGE 3

☗ここのステージでは、なんとクイの刺せないブロックが登場しているのだ。だから、せっかく登って来たのにクイが刺せなくて落っこっちゃったぁ～なんてことのないように。ジャンプがポイントだ！

## STAGE 4

☗ここのステージもカンタンでしょ。上にある赤いクイは、2つとも取っておくように。後でたくさん使うことになるのだ。

## STAGE 5

☗ここは、とにかくガンガン登って行くしかない。リズムを崩して、落っこちないように。なんにせよ〝リズム〟だ!!

## STAGE 6

☗たったの1画面のステージ。けど、ちゃんと考えてブロックを壊さないとクリアーできんぞ。

## STAGE 7

☗みょ～にブロックの少ないステージだ。ここでは〝半キャラずらし〟でクイを刺し、そしてジャンプ！　という高級テクニックが要求される。ひとつひとつの操作に気を配るのだ、気を！

## STAGE 8

☗登っても登っても出口が見えないよ～！　と、3画面分もあるステージ8。まずは、左右どちらかのカベを登り、登りきったら反対側にクイを投げてブロックに刺すのだ。次に、ジャンプでそのクイに乗り移る。という神技をやらなきゃいけないの一。

## STAGE 9

☗どひ～！　ステージ7の延長版みたいなステージ9。1度でもジャンプに失敗すれば、またスタートから、というステージ構成だぞ。ひとつひとつ慎重に行動しなければいけない。まさに生き地獄なのじゃー！　だけど、これくらいの難易度でへこたれては、クインプルを究めることはできないぞ！　ようするに、習うより慣れてしまえばこっちのモノなのよ。

## STAGE 10

☗でたー！　ボスキャラだぁ!!　名前は〝ブーロン〟ていうんだけど、どういう姿かは自分たちで確かめてね。ボスキャラをやっつけるには〝弱点〟にクイを投げつけてダメージを与えるのだ。

　このボスキャラは、お腹をふくらましてくるけどなんか意味があるのかなぁ～？　うーむ。

ボーイのわき腹に、瞬間的に蹴りを入れた。ボムッ！　という音がふたつ。ひとつは、オレのキックが決まった音だが、もうひとつは、オレのわき腹にめり込んだ弾が発射された銃の音だった。ああ、ついてない。　END

# マップの続きだ！

STAGE 11

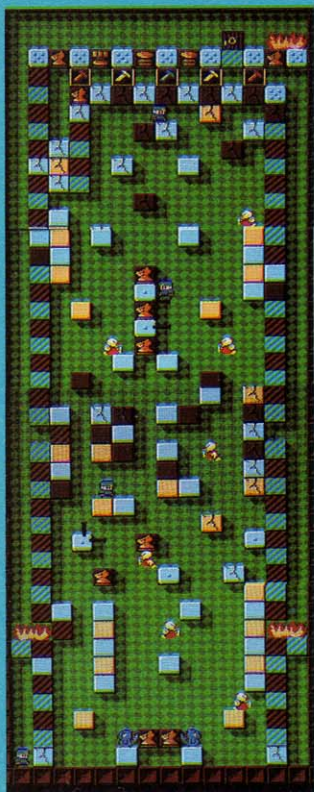
☗このステージもまた"半キャラずらし"で登っていくのだ。このあたりで、もうこのテクニックを身につけていなくてはダメだぞ。クイを投げつける位置をよーく考えなければならない。

STAGE 12

☗ふう、1画面分のステージだ。ここは息ぬきのステージだろうと思ったら……、けっこう悩んでしまうかも。そこがパズルよ。

STAGE 14

☗ここは壊すブロックにポイントがあるのだ。関係のないブロックを壊さないようにしよう。それ以外はチョロいモンだぜ！

STAGE 13

☗どえっ、4画面分もある～。つねに足場のことを考えて登っていってね。クイの上で2回ジャンプしちゃうとブロックは消えてしまうので、注意しよう。

STAGE 15

☗このステージは、ぐおーと登って、ストーンと落ちてくればイイのだ。ところどころにあるアイテムを取り忘れたりしないように気をつけてほしいのさ。

STAGE 16

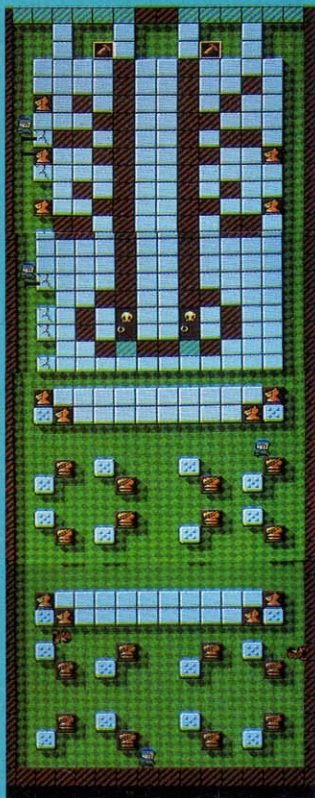
☗うっ、意表をついたシンプルなステージ。しかし、そうはうまくいかせてくれないかも。くれぐれもハマっちゃって抜けられないよ～、な～んてことのないようにね。おー、奥が深いぜ。

STAGE 17

☗このステージ、よーく見るとなんと"BIT²"と描かれているのだ。難易度はそうでもないから安心してとりかかってね。フミフミ、それにしてもやるわぁー、BIT²さん。

STAGE 18

☗ここのステージは、ムズイのだぁ。クイを投げつけるとこも、一発勝負が多いし。つまらないミスで詰んでしまうことのないように。うぉー、頭が痛一い！

STAGE 19

☗ぐぉ～。ハッ、思わず寝てゴマかそうとしてしまった。というくらいムズカしいステージだ。上の段に乗るには"赤いクイ"が必要になってくる。けど、ここではあまり使わないでおいて、必要最低限で済ませましょ。なぜかというと、この後ステージ29でたくさん赤いクイを使うからなのだ。アイテムは大事に使っていこう。転ばぬ先のクイだ

STAGE 20

☗ボスですよボス。名前は"ファイントータス"というのだ。これまた弱点にクイを投げつけるのだが、アレ!? 弱点らしい場所が見あたらないなぁ。とはいっても、この写真ではボスの姿が見えないんだよねー。

バイオテクノロジー研究所は、六甲山の中腹にある。さっそく、リンダの所属していた、第12課に足を運んだ。彼女は、何か特別なプロジェクトに参加していたらしい。12課の課長、トニー・キャニングに事情を聞く。119へ。

## STAGE 21

⬆このステージは難しそうに見えるけど、壊すブロックさえわかればカンタンでしょ。

## STAGE 22

⬆右か左の部屋に入ってしまえばこっちのものなのだ！

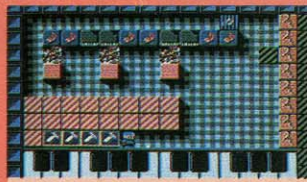
## STAGE 24

⬆たったの2画面分だからカンタン、だと思うでしょ？　でも。

## STAGE 23

⬆難しいの極致！　上半分は単純なので解けるが、下半分がかなりのテクニックを必要とする。

## STAGE 25

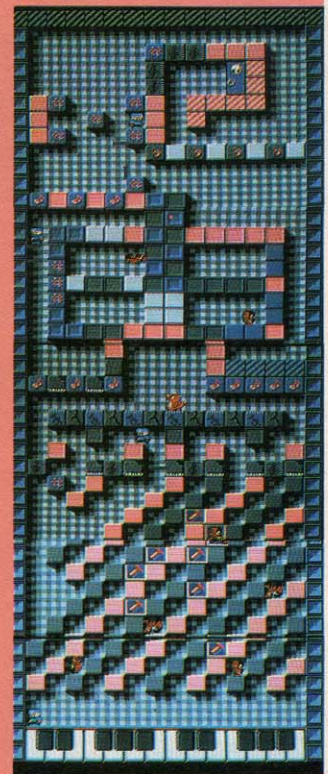
⬆うひー、高い高い。ここもまた一発勝負のテクニックが要求される。慎重にいけよ、といわれても困っちゃうよね、もう。

## STAGE 26

⬆うひょ、アイテムがたくさんある。ここは欲を張ってしまえ。

## STAGE 27

⬆ここのステージは、テクニックよりもどこのブロックを壊せばいいのかがわかっていれば解けちゃうよ。でも、敵キャラの動きには十分注意してね。

## STAGE 28

⬆ここの難易度は何だか知らんが、カンタンなのだ。でもね、ブロックを壊さないように登っていったほうがいいみたいよ。

## STAGE 29

⬆ここですよここ。このステージがムズいのです。赤いクイはたくさんつかわなきゃならないし、かといってブロックを壊しすぎると上に登れなくなってしまう。う～ん、けっこうシビア。

## STAGE 30

⬆ボス～、です。アレッ？　こいつどこかで見たことあるぞ。そう、名前は〝シンセサウルス〟。どこが弱点なんでしょうねぇ。

「彼らとは、またのちほど」と、Aプロジェクトの研究室へ、また歩を進めた。はて、どんなところに連れていかれることやら。トニー課長に聞いてみようか。110へ進め。

# 蒼き狼と白き牝鹿
# ジンギスカン

みなさん、ジンギスカンやってますか？　今回は、誰でもが一度は苦労しそうなところをQ&Aにまとめてみた。参考にしてみてね。

■光栄　MSX/MSX2　9,800円(ROM)
12,300円(サウンドウェア)　MSX2 9,800円(2DD)

## 秋の夜長にたっぷりとジンギスカンの気分だ

**Q　最初の2、3国を攻め取るまではうまくいくんだけど、その後が続かなくて結局ダメ。どうしたらいいの？**

**A**　ウーン、これは誰もが初めにぶつかる壁だね。しょうがない。習うより慣れろの精神でがんばってみて。それじゃ、次の質問……というわけにはいかないか。まあ、いろんな要素が絡み合っているんだろうけど、ひとつ言えるのは同盟を結ぶ国をミスチョイスしたんじゃないかということ。わざわざ地政学なんて大げさなものを持ち出さなくてもいいけど、やはり地理的にどこの国と手を結べば、安心して国力アップを図りながら領土を拡大できるかを考えなきゃ。

それに関連するんだけど、攻め取った国の中から、どこを自分の本拠地に選ぶかも重要なポイントだろうね。次の国を攻め取るためには、ギリギリまで兵力を集中して必勝を期したいから、戦争のあとに攻め込まれる危険性のある、国境を多くかかえているところは不利だ。次にどの国を攻めるかや同盟国などをよく考えて本拠地を決めよう。

あとは、金が重要だろうね。金がたくさんあれば、心に余裕(？)ができるし、兵士を雇って増やしたり、武装度をあげるのも簡単だ。さあ、冷静に序盤を乗り切ろう。

⬆相場を見る目は確かにね。不思議なもので、金に余裕があるとすべてうまくいくんだ。

⬅フッフッフッ、あともう少しで世界統一だ。ここまでくるのにずいぶん苦労をしたなぁ。

**Q　せっかくの領土ですぐに反乱が起こってしまうんだ。どうすれば反乱が起きなくなるの？**

いいじゃないの。それこそシミュレーションの醍醐味といえるんじゃないのかな。実際の歴史の中でも、数多くの裏切りや反乱、暴動などがあって、それをうまく抑えた者が真の支配者になったわけだから。十分にその気持ちを楽しんだら？　でも、少しでも早く世界統一をはたして、エンディングを迎えたいというのが正直なところだよね。とすると反乱は少ない方がいいに決まっている。じゃ、どうするか。

まず身内は反乱を起こさない。血は水よりも濃いっていうもんね。能力値が高くて使い物になりそうな将軍候補には、さっさと娘を嫁がせて親戚にしてしまえ。娘がいないって？　そりゃー、残念だ。若いときにオルドに励んでいればよかったのにね。今からでも遅くないから、娘が生まれるようにがんばってみて。

それから戦争に勝ったあとに、相手国の将軍に情けをかけるなんてことしないで、ちょっと冷酷なようだけど、処刑するのがいいだろうね。国王なんて野心のかたまりだから、生かしておくとロクなことにはならない。

やたらとカッタルイのを我慢できる人だけにしかお勧めできないのだけど、親戚の将軍候補を属国に派遣する以外は、全部直轄地にする方法もあるね。ゲーム進行が遅くなるし、能力値を減らしたくないから〝何もしない〟というコマンドの連発になって、いいかげんウンザリして、おもしろさが半減してしまうけど。

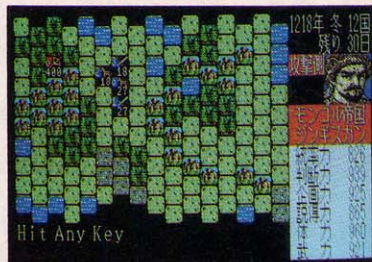


「どうも」、「まだ開店してませんけれども」、店のマネージャーらしき人物が出てきた。「ちょっと聞きたいことがあってね」、「警察の方ですか？」、「そうだよ」、「な、何のご用でしょうか」、「まあ、緊張せずに」。80へ。

# がんばれ！ 強いぞ ボクらのジンギスカン

**Q 自分の国の兵士数が相手国より多くても戦争に負けてしまうときがあるけど、必勝法はあるのかな？**

**A** 戦争での勝敗の分かれ目になる要因としては、兵士の訓練度や武装度、相手の国の城防御度、大将の能力値などが関わってくるね。そして一番大きなものとしては、やっぱり兵士の人数だろう。人数が多い方が強い。カズがものをいう世界なのだ。だいたい、こちらが戦争を仕掛けていったときは、相手国の本隊は防御力のある城の中にいるから、どうしても自分のところの兵士の減りかたが早くなる。やはり兵士は、多ければ多いにこしたことはない。

ただ、このとき注意しなきゃいけないのが、兵士を分散させないこと。どうしてかというと、部隊数を多くしてしまって、ひとつの部隊の人数が相手の部隊とあまり変わらないとなると、たいていやっつけられちゃうというキビシーイ現実があるのだ。だから部隊数を1つか2つにして、兵士をまとめたほうがよい。本隊80パーセントで残り20パーセントとか、本隊100パーセントで残りは0というふうにすれば、非常に強力な部隊構成になる。本隊の種類は地形などを考えながら、いちばん有利なものを選んでみて。ちなみに私は弓矢隊を好んで使うのだが。

⬆見てくれー、ジンギスカンの能力値を。これぐらい高ければまったく安心していられる。

**Q 身内を増やしたいがなかなかオルドが成功しない。どうすればフラレなくなるんだろう。**

**A** これはなかなかの難問だ。ホントのことをいうと、よくわからないんだよね。わりとスンナリOKしてくれる姫もいるんだけど、だいたいが身持ちが堅くて一筋縄ではいかないのだ。金を払ってくどくというコマンドを選んでも、こっちのフトコロを見透かしたかのように高額の金を要求してきたりして、ホント頭にきちゃうんだよな。

そこで結論だけど、誠意を尽くそうが金を使おうがどうやってくどいてもダメ！ という姫がいるのは確かだ。だからスッパリとその人のことは忘れて、別の人を選んだほうがいい、ゼッタイに！ なんだかミョーに現実感と説得力のある話になってしまったな。まあ、いいかっ。

金も使いたくなければ体力や説得力も減らしたくない、という人にとっては、オルドはなかなかうまくいかないものなんだけど、ヒマと忍耐力があれば成功するケースもあるよ。どうするかというとオルドのコマンドを選んだときに、「気分が優れませぬ」とか言われて拒否されたら、いったんコマンド入力にもどってもう一度オルドを選ぶ。それを何度か繰り返しているうちに、OKのときがある。ヒマだったら試してみて。

⬆オルドは重要なコマンドのひとつだ。それにしても女心はよくわかりません。

## MSX版をプレイした！

いままで取り上げてきたのは、おもにMSX2版だったんだけど、MSX版もプレイしてみたぞ。画面の感じはだいぶ違っていて、現在の国の状態と地図が同時には見れないことや、戦闘のヘックスシーンでスクロールする点などがあるが、内容のおもしろさは変わらない。いままで述べてきた国の治め方や戦争で勝利するための方法などは、そのまま通用するのだ。ぜひ、試してみてね。

⬅モンゴル編の各国の地図だ。

➡画面の配置がずいぶん違うね。

そう、確かにスーザンはスナッチャーじゃない。スナッチャーは、ほかの人間に化けているのだ。それは誰か。とにかく関係者を全員集めてみよう。課長の呼びかけで、全員がひとつの部屋へ。136へ行け。

# おもしろゲーム満載で2枚組に増殖だ!

# ディスクステーション創刊号

■コンパイル
MSX2
1,980円(2DD:2枚組)

⬆これが創刊号のタイトル画面だ。なんとなく秋っぽいイメージだね。

みんな知ってたかな? ディスクステーション創刊号の発売日は今日、Mマガ11月号と同じ10月8日だ。まだ買ってない人のために、その内容を教えちゃうよ。この記事をじっくり読めば、全体の雰囲気もわかるぞ。

## 狂気乱舞の極楽価格で登場

いきなりディスク2枚組に増殖したディスクステーション。お値段もちょっと高くなっちゃったけど、内容はそれ以上にパワーアップしたぞ。

まずはアレスタのオリジナル面やゼビウスの、一面まるまるテストプレイ。新作情報は満載だし、気になるMSX2+の最新情報も入っている。そしてコンパイル特製のオリジナルゲームの数々や、やる気一杯のキミは、アニメエディタやシナリオエディタで遊んじゃえ。最後はMマガのコーナーで決まりって感じだね。

## ■オリジナルADV 魔導師ラルバ

市販ゲームの新作情報とかテストプレイが、ディスクステーションのウリではあるけど、ソフトハウスのコンパイルが作ってるだけに、おまけのゲームもいろいろある。そのひとつが魔導師ラルバ。アドベンチャー形式のオリジナルゲームだ。しっかし、会社の中にプログラマーやデザイナーがうじゃうじゃしてると、こんなゲームもサクサク出来上がってくるんだろうな。みんなもサクサクいいながらプレイしてみてね。

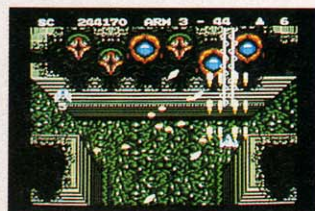
⬅こんなかわいい子も登場するのだ。

⬆ディスクステーションが贈るオリジナルアドベンチャー、魔導師ラルバだ。

ALESTE

## これがアレスタのオリジナル面だ!

先月の8位から今月の4位と、TOP30のコーナーで赤丸急上昇をとげたアレスタ。コンパイルのお家芸ともいえる、究極の縦スクロールシューティングだ。そのアレスタのオリジナル面がこれ。ディスクステーションだけでプレイできるというわけさ。

研究所に行く途中、トライサイクルの中で、何げなくスナッチャーのデータ集のファイルに目を通した。スナッチャーのスナッチ能力、身長150～190センチメートル。男にでも女にでもスナッチできる。81へ。

## なんでもかんでも応募しちゃえ

創刊０号の簡易グラフィックエディタの好評に気を良くしてか、今回もしっかりとエディタが付属してるぞ。それがアニメーション製作ツール。簡単な絵を描いて、シナリオをつけて、ゲームのデモストーリーみたいなのを作っちゃえ。サンプルのデータも入っているから、プロの作品も参考にしてしまおうね。

コンパイルでは、こうしたツールで作った作品を募集してるというから、自信作をドンドン応募しちゃおう。この創刊号にも、０号のグラフィックエディタで描いた読者の作品が載ってることだし、キミの作品がディスクステーションに掲載されるチャンスは山ほどあるのだ。

またゲームのプログラムも募集してるとのことだけど……Mマガのショートプログラムアイランドにも送ってね、とか本音が出たりして。ディスクステーションともどもヨロシク！

## Mマガのコーナーも新設

先月号でも書いたように、ディスクステーションにMマガのコーナーができたぞ。主な内容は、ショートプログラムアイランドやウーくんのソフト屋さんのプログラムサービス。そしてなんと、文化放送のミスDJであり、Mマガのスタッフでもある千倉真理さんの、デジタイズ画像まで付いているのだ。創刊号に入っているのはMSX2のSCREEN8のものだけど、創刊2号にはMSX2+用の自然画のデータを入れる予定だから楽しみにしててね。両方を比べれば、MSX2とMSX2+の表示機能の違いが一目瞭然。百聞は一見にしかずってわけだね。

⬆こんな画面がキミのモニターに映し出されるよ！

## 魔王ゴルベリアスの画面公開

昨年MSX版で発売された魔王ゴルベリアス、みんな覚えているかな？　とらわれのリーナ姫を助け出すため、少年ケレシスが旅に出る、アクション要素がふんだんに入ったアドベンチャーゲームだ。

このゴルベリアスの、新たなるバージョンがこの写真。ディスクステーションでしっかりスクープしてしまったというわけだ(まあ、同じ会社だから当たり前か)。

スクープついでにソフトの解説をちょっとすると、驚くなかれ、これがMSX2、MSX2＋兼用ソフトなのだ。ディスク版で発売が予定されていて、MSX2でプレイするとスムーズな横スクロール。MSX2＋でプレイすれば、ハード的に横スクロールするという具合。もちろんFMPAC対応だ。

⬆MSX版のゴルベリアスをクリアーした人なら買いだね。ケレシスに会えるぞ。

## 注目度NO.1ゼビウスのテストプレイだ

今月のニューソフトのコーナーでも紹介してるゼビウス。なんと製品の発売を前にして、テストプレイできてしまうぞ。下の写真がその証拠。ニューバージョンのミッション２が、エンドレスで楽しめるのだ。

その昔、ゲームセンターに湯水のように百円玉を注ぎ込んだ、恨みを晴らすなら今。ディスクステーションのデモプレイで腕を磨いて、12月の発売をひたすら待つのだ。休養十分、準備万端整えておけば、ゲームセンター版からより一層パワーアップした製品版ゼビウスに、太刀打ちできるかもしれないぞ。

しかし創刊０号のアレスタとソリテアロイヤル、そして創刊号のオリジナルアレスタ、ゼビウスと続くテストプレイ。次は何が出てくるか、思いっきり期待してしまうね。特にこれからは、年末年始にかけ話題作が目白押しのシーズン。テストプレイを中心とした、ディスクステーションの増刊号も12月に刊行されるというから、みんなチェックしておこう。

⬆やったー、ゼビウスだ～！　製品が発売されるまでは、テストプレイで我慢ね。

⬆スクロールはとにかく滑らか。ゲームセンターにいる気分になっちゃうね。

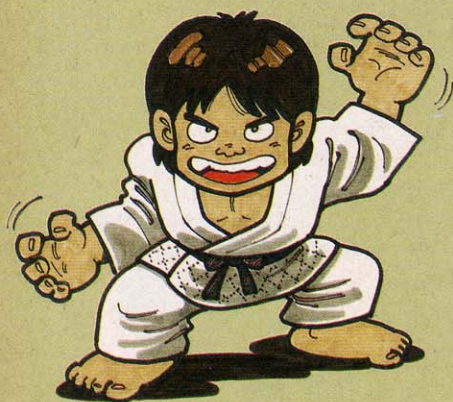
⬆この面を楽々クリアーできないようでは、製品版のゼビウスには勝てない。

## レトロゲームも健在だよ

懐かしのゲームがプレイできるレトロのコーナー。今月はメガロポリスSOSの登場だ。西暦1999年、予言どおり現われた宇宙からの侵略者と戦い、キミは6つの都市を守ることができるだろうか⁉

⬆今見るとシンプルな画面だけど、それだけに味わい深いものがあるね。

⬆なめてかかると、あっさりとゲームオーバー。う～ん、ハマリそうだな。

しょうがない、口頭で聞くか。課長さんの感情も、そこに込められるかもしれないけどな。「じゃ、お話をうかがえますか？　まず、チャック・オズモンドから」「ああ彼ですか、勤勉実直な研究員ですよ」「ほほう」。127へ。

# 技あり一本

もう季節も秋になり、樹木の葉も紅く染まっている。うーん、芸術だねぇ。みんなはスポーツの秋とか勉学の秋、はたまた食欲の秋なんていっているけど、ゲームの秋があってもいいと思うのだ。そこで技あり一本！

## 一本! エルギーザの封印

### パズルステージモードなの

Mマガのみなさん、こんにちは(編集者一同：こんにちは)。わたしはパズルゲームが好きなので、さっそく『エルギーザの封印』を買ってきてプレイしてみたのネ。そうしたら〝パズルステージ〟に行けちゃう方法を見つけたので技あり一本に送っちゃった、テヘヘ。

まずはじめに、20面まで行ってください。そこで下の画面まで降りて(写真参照)、ここで何回かジャンプをします。するとホラ、ピラミッドが現われたでしょ。けどね、まだこの場所でジャンプし続けると入り口に変わります。このときにカーソルを下に入れるとパズルステージに行くことができるのです。ヤッタネ！

はじめはちゃんと数字どおりに並んでいるけど、スペースキーを押すと数字がめちゃくちゃになります。カーソルで上下左右と手を動かしてスペースキーで数字を動かします。わたしはまだ解いたことがないけど、Mマガのゲーマーさんか誰か、教えてー。

**東京都　小野かおり**

⬅写真でビッグ13世のいるところで、ジャンプをたくさんするのです(ヘンな日本語)。するとピラミッドが、現われる。ミュージックもパズルモードもまったく同じ方法なのだぁ。

⬆かおりちゃん、ゴメンナサイ。みんなでよってたかって解こうとしたけど、誰一人として解けなかったのれす。トホホ。どうもこの手のゲームはヘタみたい。

## 技あり エルギーザの封印

### ミュージックステージモードだ!

コナミのパズルゲーム『エルギーザの封印』でミュージックモードを発見したので報告します。

やり方は、まず7面に行きます。一番上までのぼり、左下に落ちます。ここの場所(写真参照)で、何回もジャンプするとピラミッドが現われます。ここでまた何回もジャンプをすると、ピラミッドの所が黒い入り口みたいな穴に変わります。そのときにカーソルの下を押すと〝MUSIC STAGE〟と出て画面に鍵盤が現われ、エルギーザの封印の中のすべての音楽が聴けます。聴き方は、左右のカーソルで手が動くので、聴きたい曲の鍵盤に指を合わせてスペースキーを押してみてください。この曲の中には〝シャロム〟のパズラの音楽も入っているので、とても楽しめると思います。ステージクリアーをしなくても、すべての曲が聴けるなんてやっぱりコナミさんらしくて好きです。いつもボクは寝る前などに、この『エルギーザの封印』をBGMにしたりしているんですよ。

**東京都　野中朝広**

⬅ここです、ここなのです。このところでジャンプをするとホラ、ピラミッドが現われたでしょ。ここでまた数回ジャンプすると入り口みたいなのに変わってミュージックステージへと行くのだ。

⬆これがサウンドセレクトの画面です。けっこうこの人(?)の手がかわいい。このモードからぬけたいときにはRETURNキーを押せばぬけられるよ。



「本部から来たんだが」、「あっ、ジャンカーの方ですか。ご苦労さまです。現場はこちらです。」24ターミナルの洗面所が殺しの現場か……。なんかいやな感じ。さて、害者を見るとするか。白い布切れを取った。103へ。

## 技あり ルパン三世 バビロンの黄金伝説

### 無敵なルパン!

ゲームが始まったらすぐ[F1]キーでポーズをかけてT、Y、U、F、G、H、J、C、V、B、N、Mのキーをすべて同時に押すのです。このとき、両手で、キーをグチャッと押すといいですよ。そうすると、あーら不思議、ルパンは敵にやられてLIFEがなくなってもすぐ満たんになります。つまりこれは無敵ということなんですねえ。あーよかった。このゲームはちょっと難しいから、クリアーできないときは使ってみてください。根性さえあれば最後までいきますよ。それから最後の面の階段はタイミングがすべてです。うまくジャンプしてどんどん上に行ってください。では健闘を祈ります。

秋田県　飯坂直樹

⬆敵の体当たりでLIFEがなくなってもこのとおり、満たんになってしまう。

## 有効 アルギースの翼

### 魔法フルパワー

ぼくは『アルギースの翼』ですごい技をふたつも見つけたぞ！

まずひとつめは、お金を一気に6万ゴルダも稼いじゃう方法だ。アスレムの町の近くを調べてみると、水の精霊が現われて、金のオノ、銀のオノ、銅のオノのうちどれを落としましたか？　と聞いてくるので、金のオノと答えよう。するとお金を6万ゴルダもくれるぞ。

ふたつめもすごいぞ。なんと、すべての魔法が使えるようになるのだ。風の塔の近くを調べてみると、子供がカメをいじめている場面に出くわす。そこで、まずカメを助けて、そのカメをいじめてしまうのだ。もちろん、妹がいないと無意味なんだけどね。

北海道　森田康司

⬆ほらほら、魔法が全部使えるようになってるでしょ。具体的な場所は秘密ね。

## 効果 クリムゾン

### アレ?　FM音源!?

『クリムゾン』の音楽って、ホントにカッコいいですね。PSGでもこれだけすごい音が出るなんて、うれしくなっちゃいます。だけどせっかくならFM音源の音で聴いてみたいな、と思ったボクはウラ技を発見しました。ディスク版のほうで、タイトル画面が表示されているときに、[RETURN]キーを押すと、戦闘シーンのときの音楽のFM音源対応バージョンが流れてくるのです。もちろんFMPACが必要ですよ。

京都府　園田光男

⬆ディスク版じゃないとできないからね。

## 技あり ウィザードリィ

### 複合職業キャラ作成法

なんとプリースト＋メイジのキャラが作れる大技です。まずプリーストとメイジになれるように特性値を振り分けて、メイジを選ぶ。そして訓練場を出ないで職業をプリーストにかえればできあがり。レベルが上がれば両方の魔法を覚えますよ。この技の応用で、シーフ＋メイジなんかもできてしまうんだ！　やったね！

神戸市　箱崎光太郎

⬅最初にこのように特性値をどちらでもできるようにしておく。

➡ほら、両方の魔法を覚えてくれる。ちょっとズルイかな？

## キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本（5点）、技あり（3点）、有効（2点）、効果（1点）、教育的指導（－1点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

## はがきの書き方

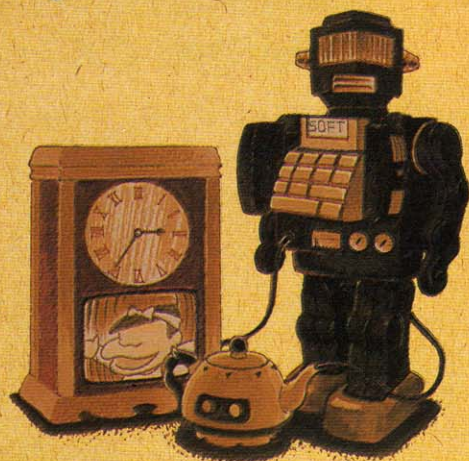
グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中[F1]でポーズをかける
①フル・パワーアップ
LARS18TH リターン
②ステージスキップ
NEMESIS
③一定時間無敵
METALION
と入力し、[F1]でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

「身元はですねえ、リンダ・ウエストン。24歳。バイオテクノロジー研究所の研究員。身長163センチ、体重は45キロ。グラマーですね。絞殺されてます。ほら、あごの下に親指の跡がありますでしょ」86へ。

How young are Youということである。

# RETRO-MSX

古～いMSXのソフトが、500円で売られていた：とか、そういう話をよく聞いたりします。それがイイゲームであれば、あー至上の喜び。自分にあった、遊べるゲームが10本あれば、それはもう、ものすごい宝。残こしておこう、記憶にとどめておこう、古き良きソフトたちを。

## ディグダグ

1984　ナムコ（MSX1）

掘って掘って、また掘って！　What time is it now？　という英文は、掘ったイモいじるな、と言えば、通りがいいそうです。もっとも、〝now〟はあんまりつけないほうがいいみたいですけども。

この『ディグダグ』ですが、とにかく掘るゲーム。その昔は、ゲームセンターで、半狂乱のようにプレイしていた記憶があります。

プーカとファイガー、ファイガーが火を吹くほうのやつです。彼らを倒すわけですが、その武器がまたすごい。近代陸軍歩兵部隊が装備している有線対戦車ミサイルのような、ポンプのお化け。びろびろびろ～とホースがのびて、モンスターたちのお腹に空気を送り込んじゃう。それで、風船みたいにヤツらはふくらんで、ポン！

⬆digの活用形は、dig、dug、dug。しかし、dugには、乳首という意味もあったりして。

⬆ゲーム画面。穴を掘っているときだけにBGMが流れるのがすごい。止まると止まる。

笑ってポン！　みたいなゲームだ。

敵を倒すには、もうひとつ方法がある。地中のところどころにある岩を利用して、押しつぶしちゃうのだ。岩の下の部分に穴を掘ると、一定時間後に、ポトリと岩は穴の中に落ちる、というわけなのさ、ほっほっほ。

今から思えば、グラフィックはすこしシンプルすぎるというキライもあるが、スリルとサスペンスのおもしろアクションゲームだよ。

## レッドゾーン

1986　イエローホーン/アスキー（MSX1）

イエローホーン？　最近では、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を作ったところとして、知られておりますね。そのイエローホーンが作った、3Dシューティングゲーム。

⬆タイトル文字の出かたもいいんですよ。

よくできてるんですよ、これ。

黄色っぽい、四角いのが障害物の壁。乾燥したひし餅みたいなのが、敵側の飛行物。地面にへばりついている東京ドームを赤く塗ったみたいなのが、監視システム・プロフェッサーとかいうユニット。このゲームは、その東京ドームを破壊するのが目的なのだ。ひとつのエリアにある東京ドームをすべてビーム砲でこわしちゃえば、1エリアクリアー。その行為を阻止せんがために、乾燥ひし餅は働いているのでした。あ、そうそう、ひし餅は、断面図が8角形のビームを撃ってきます。

3Dのゲームで一番大切なのは、その動き、このソフトは、かなりスムーズに動く。たいしたもの、と言えましょう。

このゲーム知ってた？　あんまり知らないかもね。でもね、なかなか腰の強いソフト、だよ。

⬅接近してくる敵キャラの拡大のしかたが、なかなかよろしい。全16エリアをクリアーすべく、撃ちまくれ！

どうして逃げなきゃならなかったのか？　まあ、何か都合の悪いことがあったのだろう。キャンティコのマスターが消えたことを所轄の警察に届けて、捜してくれるように頼んだのち、オレは次に、研究所へ向かった。128へ。

# 花札コイコイ

1985 RAMソフト/アスキー (MSX1)

花札って、最近の中学、高校生、遊んでるかなあ？　今は家の外にも中にも、遊ぶものがいっぱい氾濫してるから、そういえば花札ってウチないや、というご家庭もかなりあったりして。

日本には四季がある。春夏秋冬。その四季があるから、劇団四季が生まれたようなものである。

春夏秋冬、それぞれに気候の表情があり、自然の持ち味がある。その具体的な表われが花である。

ところで、話は変わるが、春夏冬二升五合、はどう読むか？　正解は、あきないますますはんじょう、とこうなる。おそまつでした。

花の話題でしたね。

季節によって花が変わる。12ヵ月の花をつづったものが、花札の絵柄なのだ。

⬆昔のROMカートリッジは、容量が少なかったので、タイトル画面はこんなのが多い。

⬆コイコイをしますか？　さらに高得点を狙うために上がりを放棄しますか、の意味。

⬅わー、やったあ。雨四光だあ。得点が高いぞ。グラフィックはこういうの。なかなかがんばっているでしょ。

うんちく話はおいといて、さてソフトについて。この『花札コイコイ』、画面上に消し忘れのゴミが残ったり、完成度としては平均点であるが、なぜか、今だに手元に転っているソフトの1本になっている。今発売されているソフトなら、『ソリテアロイヤル』が、ずーっと残るソフトに、なるのかなあ。どうだろ？

ゲームは、12回のコンピュータとの対戦で勝負する。1月から12月ということだね。カスフダ10枚集めて逃げてもよし、手札さえよければ松、竹、ぼーず、桐、雨の五光でブッチギってもよし。またこれが、適度な強さのソフトなので、勝つ喜びを与えてくれて、ふくろう先生のようにやる気にさせてくれるのです。

テーブルゲームは、何か1本持っておいたほうが、いいですよ。

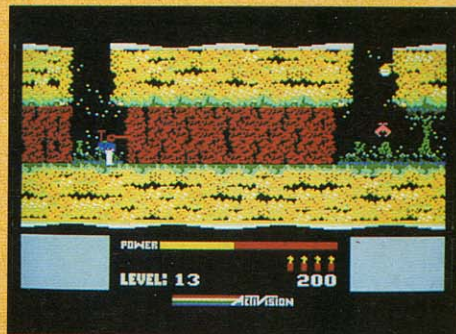
# ヒーロー

1985 ポニー (MSX1)

レオーネ火山が噴火した！　ドドーン、わーっ坑夫たちが坑内にとじこめられているぞ、おー。そこで、ヒーロー、キミの登場。

キミは、小型のヘリコプターのようなものを背負って、ペラペラペラと上下に移動できます。左右には、もちろん歩けます。壁をブチぬくためのダイナマイトも数個持っています。コウモリなどを焼いてしまうレーザー発生装置も持ってます。さあ、準備万端整ったところで、逃げよ。ちがうー。坑夫たちを助けに行こう。

そんなゲームです。アクションアドベンチャーゲームのはしり、であります。

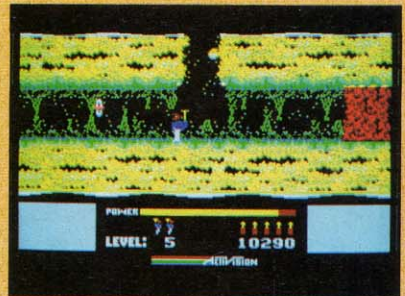
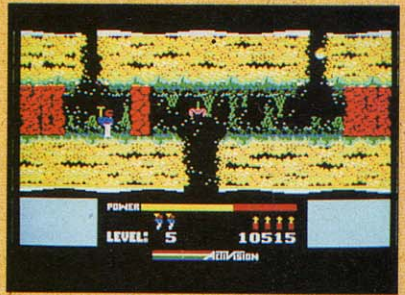
これは、移植版。もともとは、アメリカのアクティビジョンというメーカーさんが、アメリカのマシン用に発売したもの。それが海を渡ってきて、MSXに乗っかったわけ。そういえば、設定や色使いも、どこかバタくさかったりして。

⬆下りてはきたものの、あれーどうすればよいのでしょう？

画面切り換えで、情景が変わっていきます。このあたりが、マップを完全に覚えるまで、いちかばちかの大勝負、ということになるのです。たとえば、下に行く穴が3つある。さてどこに下りる？　こういう場合、たいてい2つがはずれで、1つだけアタリ。このゲームも、慨してそうなっています。

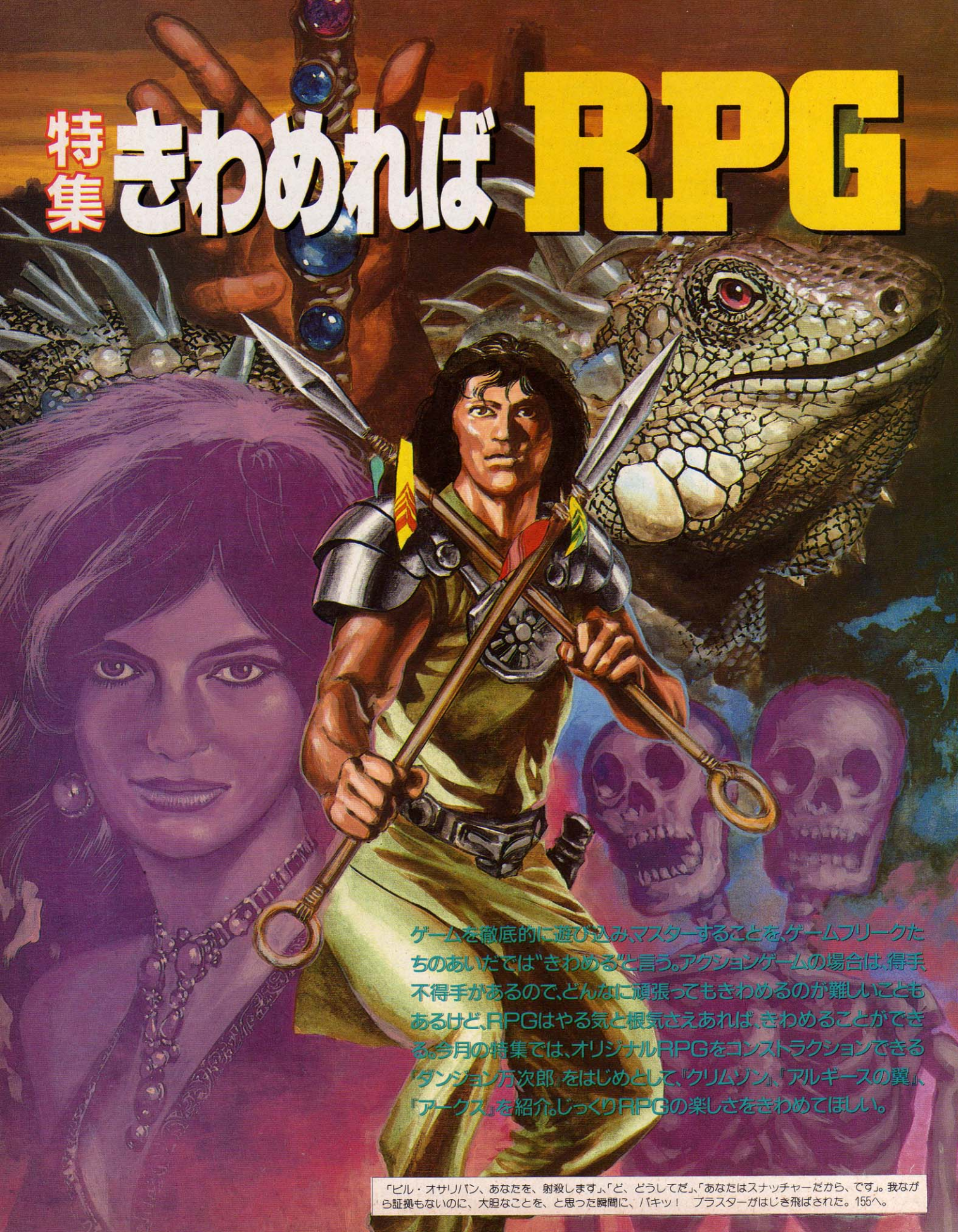
⬆色の使い方か、アメリカ大陸だと思います(!?)。

また途中、ライトに触れてしまうと、画面がまっ暗になる。こうなると、プレイヤーを1人失うことは、覚悟しておかないといけない。道を覚えてりゃ、いいけどね。

⬆どちらを選べはよかったのかな、の結果の図。

どこか印象がちがう。なぜかヒーローというゲームが頭の中にいる。なんでなのでしょうか？　そんな悪い印象ではないので、やっぱりおもしろいソフト、ということになるのでしょう。

あっ、わかった。エッジが全部ガタガタだから、イメージがちがうんだ！　当時、直線構成のグラフィックがほとんどだったから。だから、記憶にとどまっているわけだよ、きっと。

「さてと」、とターミナルに向かったが、NOT FILE EXIST。「誰かメインコンソールの中のデータをいじったみたいですね」、「そ、そんなこと……」、「どうせたいしたデータは入ってなかったでしょうが」。 101へ。

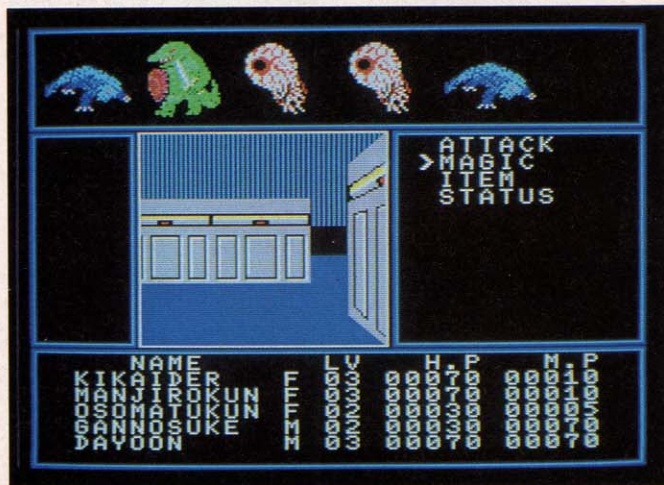
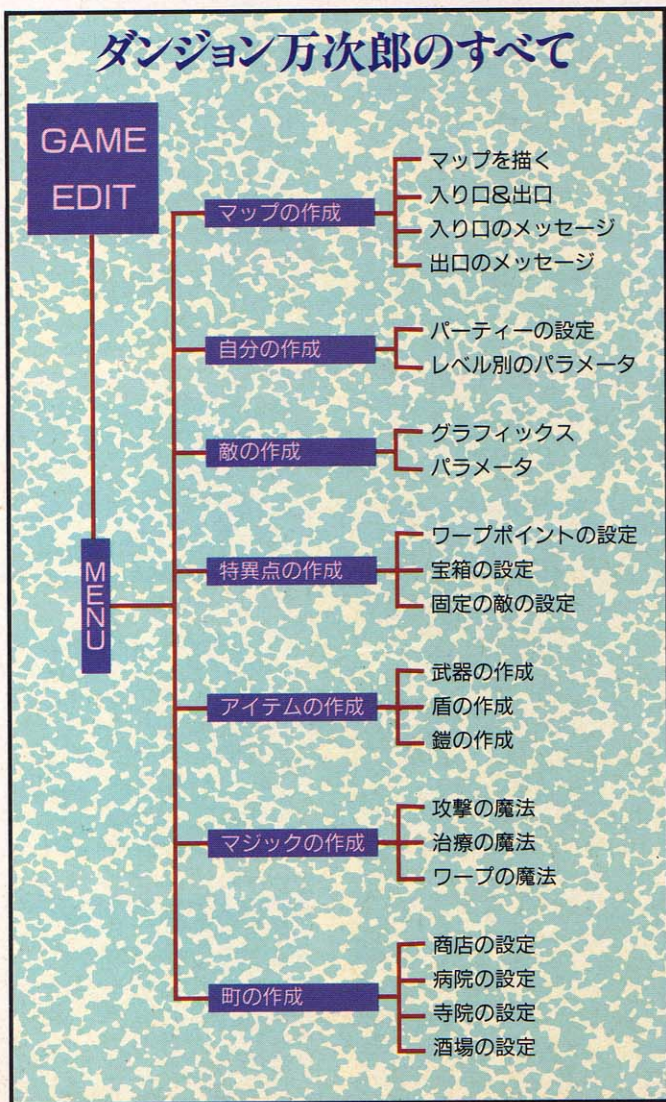
# 特集 きわめれば RPG

ゲームを徹底的に遊び込み、マスターすることを、ゲームフリークたちのあいだでは"きわめる"と言う。アクションゲームの場合は、得手、不得手があるので、どんなに頑張ってもきわめるのが難しいこともあるけど、RPGはやる気と根気さえあれば、きわめることができる。今月の特集では、オリジナルRPGをコンストラクションできる『ダンジョン万次郎』をはじめとして、『クリムゾン』、『アルギースの翼』、『アークス』を紹介。じっくりRPGの楽しさをきわめてほしい。

「ビル・オサリバン、あなたを、射殺します」、「ど、どうしてだ」、「あなたはスナッチャーだから、です」。我ながら証拠もないのに、大胆なことを、と思った瞬間に、バキッ！　ブラスターがはじき飛ばされた。155へ。

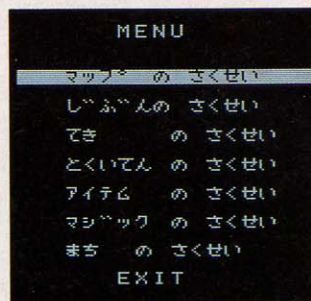
## RPGコンストラクションツール

# ダンジョン万次郎

MSX2（VRAM128K）

RPGには大きく分けて2つのタイプがある。『ウィザードリィ』タイプと、『ウルティマ』タイプだ。『ダンジョン万次郎』は、その名のとおり、ダンジョンが舞台となるウィザードリィタイプのRPGといえる。しかも、そのダンジョンを自分の好きなように作れるって言うんだから、おそれ入谷の鬼子母神もまっつぁおなのだ！

## ダンジョンが作れる！

ダンジョン万次郎の最大のウリは自分でダンジョンを作れること。ダンジョンは上から見た図、つまり、2次元でマッピングする。それがゲームになると、自動的に奥行きを持った3次元に変換されて表示されるのだ。

もちろん、ダンジョン万次郎はダンジョンをコンストラクションできるだけでなく、左の表にあるように、登場する敵キャラのグラフィックやパラメータ、パーティーを組むメンバー、また、使用できる魔法など、ゲームを構成するさまざまな要素を自分で作ることができる。つまり、自分だけのオリジナルゲームを作れちゃうわけ。

それでは、メニューに従ってひとつひとつ説明していこう。

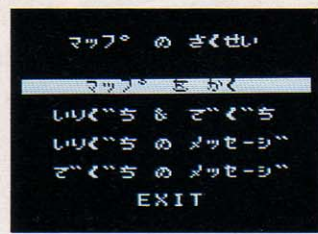
うーん、考えが甘い。キミは、非常に可能性の薄い結論を導き出してしまった。スーザンがスナッチャーである可能性は、ほとんどないのである。なぜか？ それは自分で調べること！ もう一度、やりなおし！

# 1 マップの作成！

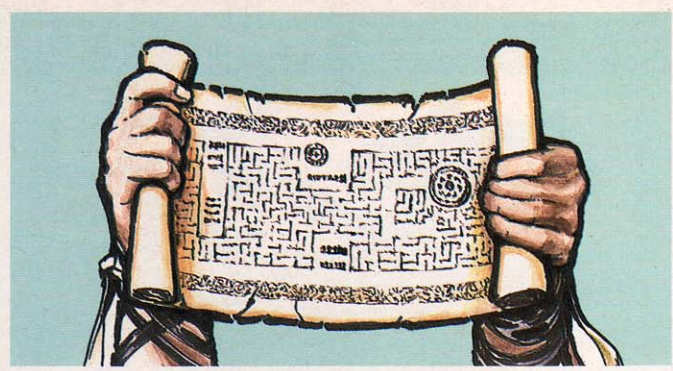
## マップを描く

ダンジョン万次郎のディスクを立ち上げてEDITを選ぶとコンストラクションモードに入る。

まずは、マップの作成だ。ダンジョンは0～9までのフロアに分けられている。そして各フロアごとにエディットできるようになっているわけだ。

ダンジョン万次郎には、あらかじめ、MSXマガジン編集部が作成したサンプルデータが入っているので、自分でダンジョンをエディットする場合は、Fキーでエディットしたいフロアを選んだ後、Cキーを押し、画面をクリアーしてほしい。

画面をクリアーするとき、現在、選択している壁の種類で画面が埋めつくされる。そのフロアを同じ種類の壁で構成したいときは、すべて壁で埋めつくし、壁でないところを消したほうが効率的だ。

具体的なマップエディタの操作方法と機能については、各コラムを参照してほしい。また、エディット中、いつでもF2キーを押すとヘルプメッセージを表示する。

```
マップ° の さくせい
マップ° を かく
いりぐ゛ち & で゛ぐ゛ち
いりぐ゛ち の メッセージ゛
で゛ぐ゛ち の メッセージ゛
EXIT
```

## マップエディタの操作方法

- **S** マップデータをセーブする
- **L** マップデータをロードする
- **C** 画面をクリアーする
  画面をクリアーするとき、現在、カーソル（画面下の白線）で選択している壁で埋めつくされる。
- **F** フロアを選択（0～9）

●パーツセレクト
GRAPH ＋ ← →

●壁とドアのセット
SHIFT ＋ ← →

●階段のセット
SPACE

## これがマップエディタだっ！

```
LOAD?
(Y/N)

F1=END
F2=HELP

FLOOR
  1

OPEN DOOR   CLR DOOR   GO UP!   GO DOWN   CLS UD
```

**メッセージ表示画面**
マップエディタの各コマンドを入力したときに、確認や選択を促すメッセージがここに表示される。

**マップエディタの終了**

**ヘルプメッセージの表示**

**エディット中のフロア**

**マップの座標を表示**
マップ上には、階段や宝箱などいろいろとあるわけだけど、マップエディタで設定するのは、そのグラフィックのみである。あとで説明するが、じっさいは特異点の設定のところで、入り口や出口の位置、宝箱や階段、あるいはワープポイントの位置、決まった場所に出現する敵などの座標を入力するようになっている。そのために、それらのマップ上の位置をXY座標でメモしておく必要があるのだ。

壁を消す

**壁の種類**
壁はぜんぶで5種類ある。この中から使用する壁を選択する。フロアごとに壁を変えることが望ましいが、1フロアの中に何種かの壁を混在させることも可能。

ドアを作る

ドアを消す

上へ行く階段

下へ行く階段

階段を消す

## HELP!

操作がわからないときは、F2キーを押すと、ヘルプメッセージが表示される。

```
S ---- SAVE DATA
L ---- LOAD DATA
C ---- CLEAR THIS FLOOR
        WITH
       SELESTED DATA
F ---- FLOOR CHANGE
        (0-9)
************************

     PUSH ANY KEY
```

```
PARTS SELECT
 GRAPH  KEY
      +
 CURSOL KEY
WALL & DOOR SET
 SHIFT KEY
      +
 CURSOL KEY
LUDDER SET
 SPACE KEY

 PUSH ANY KEY
```

```
*とくいてん に ついて
 ′とくいてん の せってい′で゛は
 ざ゛ひょう の せっていを ′すうじ゛′ で゛
 にゅうりょく しますので゛，このエデ゛ィターを みて
 その ざ゛ひょう を きろく しておく ひつようが゛
 あります。ノート にで゛も（FLOOR） と
 （X） と （Y） と そのてんが゛ なんなのかを
 かきとめておいて くだ゛さい。
*かいだ゛んは たんなる グ゛ラフィック で゛すので゛
 その ば゛しょを ワープ°ポ°イントに しておく
 ひつようが゛ あります。
      PUSH  ANY  KEY
```



胸に、ヤツの腕がめり込んでいる。あーあ、やっぱりツイてなかったなあ、今日は。でもまあいいか、とりあえず、スナッチャーは一匹、倒したからな。でも、こいつが殺人の犯人なのか？　どうだったんだろう――END

## 入り口&出口

ここでは、入り口と出口の場所を決める。入り口とは、ゲームのスタート位置のことで、酒場のある場所でもある。酒場は行動の拠点みたいなもんで、仲間を選び、パーティーを組んでダンジョンに入るわけだ。出口は、このゲームの最終目的地だと思ってもらえばよい。ここにたどり着けば、めでたくゲームエンドとなる。

入り口、出口とも、どのフロアのどこにあるのかをマップ上のXY座標を入力して指定する。マップエディタで座標を確認してメモしておこう。必ずしも0フロアに入り口があって、9フロアに出口がある必要はない。

START & END POINT EDITOR

| | START | END |
|---|---|---|
| FLOOR | 0 | 9 |
| X | 6 | 6 |
| Y | 4 | 5 |

スタート & エント゛ の
メッセーシ゛ は
へ゛つに エテ゛ィターか゛
あるので゛ そちらを
つかってくた゛さい。

END HELP

## 入り口のメッセージ

ダンジョンへの入り口、つまり、ゲームをスタートしたときのオープニングメッセージを作成する。

なんのために、ダンジョンへ入るのか、ゲームのシナリオによって違ってくるだろうし、その目的も違ってくるだろう。

ここはキミのシナリオライターとしての腕のみせどころ。よし、やってやろうじゃないかと思わせるメッセージを考えてくれ。メッセージを表示してる間にディスクからゲームプログラムを読み込む。

STARTING MESSAGE EDITOR

DANGION
MANJIRO

この メッセーシ゛は ケ゛ームのストーリーか゛
よくわかるように, また タ゛ンシ゛ョンに
はいってたたかう ひつせ゛んせいを ふまえて
よくかんか゛えて かっこいいものを かいてやって
くた゛さい。
た゛いたいやね, メッセーシ゛なんてものはやね,
かっこよけりゃいいってことやね。

END HELP DEL INS

## 出口のメッセージ

このゲームの目的地、出口に達すると、エンディングメッセージが画面の下から、1行ずつスクロールして、現われるようになっている。メッセージは最大2画面分だが、RETURN コードがあるところでスクロールがストップする。

# 2 自分の作成

## パーティーの設定

ゲームをスタートすると、まず、酒場で仲間を探し、パーティーを組んでダンジョンに入るわけだが、ゲーム中、いつでも酒場に戻れば、パーティーの組み替えができる。

酒場にたむろする人、つまり登録できるメンバーはぜんぶで20人。名前は10文字まで入力できる。また、ひとりひとりにつき、職業は戦士か魔法使いのどちらかを選ぶことができる。戦士と魔法使いでは、あとで述べるが、レベルごとにストレングスとマジックポイントを別々に設定できるようになっている。

PARTY CHARACTER EDITOR

| しゅぞ゛く | NAME | しゅぞ゛く | NAME |
|---|---|---|---|
| F | MANJIRO A | M | MANJIRO 1 |
| F | MANJIRO B | M | MANJIRO 2 |
| F | MANJIRO C | M | MANJIRO 3 |
| F | MANJIRO D | F | MANJIRO 4 |
| M | MANJIRO E | M | MANJIRO 5 |
| F | MANJIRO F | M | MANJIRO 6 |
| F | MANJIRO G | M | MANJIRO 7 |
| F | MANJIRO H | F | MANJIRO 8 |
| F | MANJIRO I | M | MANJIRO 9 |
| F | MANJIRO J | M | MANJIRO 10 |

END HELP

じっさいにゲーム中、パーティーのメンバーに加えられるのは、この中から5人までだ。全員が戦士のパーティーを組むことも可能だし、全員が魔法使いでもいい。

よーするに、ここでは、自分の気に入った名前を登録して、職業を決めておけばいいわけだね。

## レベル別のパラメータ

どんなゲームでも言えることだけど、重要なのはゲームバランスだ。そーゆー意味では、レベルごとのパラメータの設定はすごく重要なことなのだ。

ダンジョン万次郎の場合、レベルは0から15まで。設定できるパラメータは経験値(EXP)、体力(H.P)、敏捷性(AGI)、それと、戦士と魔法使いの違いによって、それぞれ別々に攻撃力(STR)と魔力(M.P)を設定できる。

経験値が設定したポイントに達すると、そのキャラクターはレベルアップし、そのレベルに応じて設定した体力や敏捷性を備える。

操作方法はとくに説明するまでもないと思うが、カーソルキーを設定したい場所に持っていき、そこで RETURN キーを押す。そして数値を入力したら、また RETURN キーを押せば完了。カーソルキーの左右で画面が横にズリズリッとスクロールするぞ。

LEVEL UP POINTS EDITOR

| LEVEL: | 0: | 1: | 2: | 3: |
|---|---|---|---|---|
| ◆EXP◆: | 10 | 255 | 255 | 255 |
| H.P : | 11 | 255 | 255 | 255 |
| AGI : | 12 | 255 | 255 | 255 |
| F-STR: | 13 | 255 | 255 | 255 |
| M-STR: | 14 | 255 | 255 | 255 |
| F-M.P: | 15 | 255 | 255 | 255 |
| M-M.P: | 16 | 255 | 255 | 255 |

END HELP

扉のところまで回転レシーブ！　スナッチャーより一瞬早く、扉までたどりつく。スナッチャーがオレのかわりに壁をなぐっているあいだに、廊下にころがり出た。そしてすぐ、扉を閉める！　バタン。ふーっ、94へ。

# 3 敵キャラの作成

⬆敵キャラはぜんぶで30種類登録できる。敵キャラを自分でデザインするのは楽しい。

## 敵キャラのグラフィックを描く

敵キャラのグラフィックを作成するエディタはマウス対応になっている。やはり、こーゆーグラフィックを描くときは、マウスの操作性は捨てがたい。キーボードの場合はカーソルキーとスペースキーを使う。

はじめに、じっさいの表示画面(小さいほう)に矢印を合わせクリックする（マウスの左ボタンかスペースキーを押す)と、あらかじめ、登録されているキャラクターが表示される。カーソルを動かし、エディットしたいキャラクターに合わせ、クリックしよう。

いま、エディット中のキャラクターを別の場所にコピーしたいときは、コピーのアイコンをクリックした後、登録画面の中でコピーしたい場所にカーソルを持っていき、クリックすればよい。左右反転、上下反転も思いのままだ。

### アイコンの説明

| アイコン | 説明 |
|---|---|
| ← | 1ドット左に移動する |
| → | 1ドット右に移動する |
| ↑ | 1ドット上に移動する |
| ↓ | 1ドット下に移動する |
| (コピー) | キャラクターのコピー |
| ↔ | 画面の左右を反転する |
| ↕ | 画面の上下を反転する |
| CLS | 選択色で塗りつぶす |
| 終 | エディタを終了する |

## 敵のパラメータを設定する

敵のグラフィックが完成したら、敵キャラの名前、体力(H.P)、魔力(M.P)、敏捷性(AGI)などのパラメータをここで設定する。また、敵の出現するフロアや敵の攻撃力(STR)、魔法のききめ(M.P)も設定しよう。経験値(EXP)とゴールド(GOLD)は、その敵を倒したときに自分たちがもらえる経験値のポイントとお金だ。

⬆敵キャラは設定するパラメータも多い。バランスをよ～く考えて数値を入力しよう。

「Aプロジェクトって、どんなことを？」、「主に血液、体液などの分析、調査、研究ですね」、「ほう」、「研究員はビル・オサリバンと、スーザン・村岡の2名です。今、研究室にいると思いますよ」。じゃあ会おうか。165へ。

# 4 特異点の作成

とくいてん の せってい

ワープ ポイント の せってい
たからばこ の せってい
こていのてき せってい
EXIT

特異点とは、特別に他とは異なっている点だな。どんなところが異なっているかといえば、そこに宝箱があったり、そこを通るとワープしたり、はたまた、そこに必ず決まった敵キャラが出現したりするわけだ。ここでは、そーゆー特別な場所を設定するわけだ。

## 宝箱の設定

まずは宝箱の設定だ。どのフロアのどこに宝箱があるのかをXY座標で指定する。

宝箱には、アイテムが入っているか、ゴールドがはいっているか、もしくは、何も入っていないかの3つのうちのどれかだ。アイテムが入っている場合は、F4キーを押すと、アイテムリストが表示されるので、その番号を入力する。ゴールドの場合は、その額を入力しよう。

宝箱はぜんぶで16個まで置くことができる。とくに、商店では売っていないアイテムが入っている宝箱の場合は、ゲームを進行する上でとても重要になってくるので、設定場所をよく考えてほしい。

タカラバコ EDITOR

| | F | X | Y | | TYP | ITEM | GOLD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | × | 1 | 11 | 11111 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | × | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 0 | 0 | × | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | × | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | × | 0 | 0 | 0 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | × | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 0 | 0 | 0 | × | 0 | 0 | 0 |
| 7 | 0 | 0 | 0 | × | 1 | 11 | 11111 |

END HELP PAGE 0 ITEM

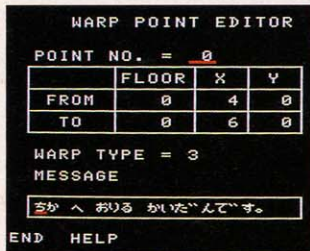
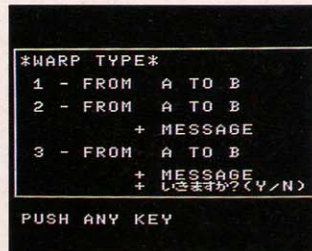
⬆宝箱のあるフロアとXY座標を指定する。何が入っているかも決めておこう。

⬆F4キーを押すと、アイテムリストが表示される。アイテムは番号で指定する。

## ワープポイントの設定

ある場所から、ある場所へと瞬間的に移動してしまうのがワープポイント。階段もひとつのワープポイントとして扱われる。

どのフロア(0～9)のどの場所(XY座標)から、どこへワープするか、同じようにワープ先のフロア数とXY座標を入力する。マップエディタで作った階段はたんにグラフィックだけなので、ここで設定して、はじめて階段として機能するので注意してほしい。

また、ワープポイントは必ずしも階段である必要はなく、何もないところに設定すれば、落とし穴などもかんたんに作れてしまう。

⬆ワープポイントは最大32ヵ所まで設定できる。上手に設定して活用しようね。

⬆ワープポイントにはメッセージのあるなし、選択可能の3つのタイプがある。

## 固定の敵の設定

固定の敵とは、必ず決まった場所に出現する敵のことだ。ここでも、どのフロアのどこに出現させるかをマップのXY座標で指定する。固定の敵は最大で20ヵ所まで設定することができ、また、同時に出現させる敵を6匹まで指定できる。どの敵を出現させるかは、敵のパラメータのところで設定した敵の番号を入力するようになっている。同じ種類(同じ番号)の敵を同時に複数、出現させることも可能だ。

敵の種類、つまり敵の番号は0から36までである。もし、敵を一匹とか3匹とか、6匹ぜんぶを出現させたくない場合は、敵の番号を入れる欄に37を入力しておく。

固定の敵を出現させる場所は、たとえば宝箱の前とか、階段の前とかが考えられる。宝箱を守らせたり、その敵を倒さないかぎり次のフロアに行けないようにできる。

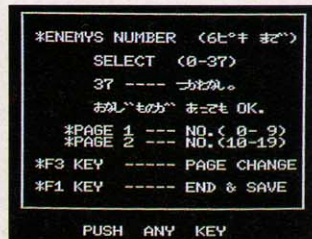
そして、ダンジョンの出口、つまり、このゲームの目的地の前にも、最終的な敵を配置しておきたいね。ゲームの目的はこの敵を倒すことでもいいし、宝箱の中の特別なアイテムでもいいわけだ。

コテイノ テキ EDITOR

| NO | @ | F | X | Y | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 9 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 |

END HELP PAGE 1

⬆@の欄は0か1を入力する。0はその欄の設定を無効にする。1は有効となる。

⬆ヘルプメッセージの中に設定した敵の番号と名前のリストがはいっているのだ。

⬆同時に6匹までの敵を出現させられるが、使わない場合は37を入力しておく。

「うっ」、す早くマスターの背中を取った。「おいボーイさんたち、銃を捨てな、そうじゃないと、諸君のボスの首が折れちまうよ」。「ぐっぐぐ、言うとおりにしろ」。こういうときは、ボスを押さえるに限るさ。126へ。

# 5 アイテムの作成

RPGにもしアイテムがひとつも登場しなかったとしたら、きっとつまらないゲームになってしまうだろう。経験値をかせぎ、レベルアップして、強くなっていくのと同時に、お金をため、アイテムを買ったり、宝箱の中からアイテムを見つけたりするのが、RPGには欠かせない楽しみのひとつなのだ。

## 盾の作成

敵の攻撃をかわすためのアイテムが盾であるわけだ。そんなことはわかってるって？　いいじゃないか、隣の竹垣に盾立てたかったのは、盾立てたかったからなんだから……。

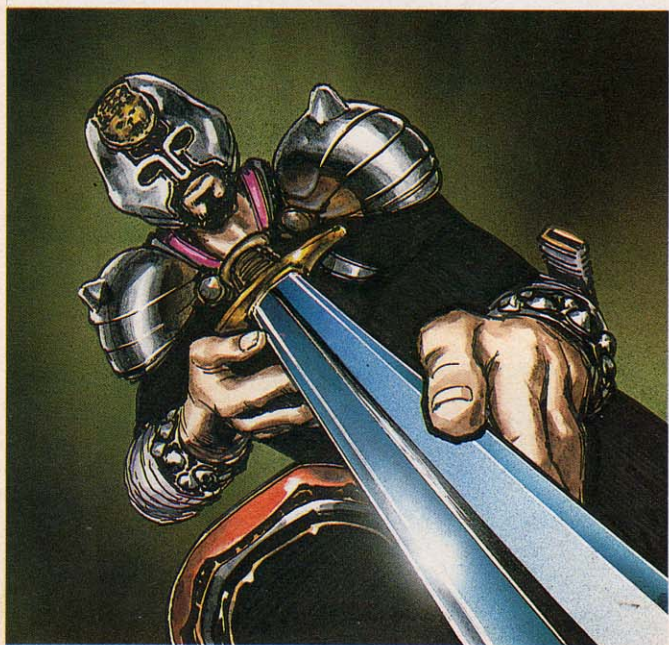
それは盾おき、ここでは5種類の盾を設定することができる。塚原卜伝よろしく鍋蓋でもりっぱな盾になるだろうし、まぁ、守備力に応じて、自分の好きなように設定してくれ。盾くう虫も好き好きと言うからね。

盾の守備力はAGI＋の欄でどのくらい守備力がアップするかを入力する。店で盾を売っている場合は、その値段も決めてくれ。

店で売っているかどうかは、S(SALL)の欄で設定する。0を入力すると、店で売っていることになり、1ならば、店では売ってないことになる。店で売ってないアイテムは宝箱を見つけるしかない。

SHIELD EDITOR

| NO | S | NAME | AGI+ | PRICE |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | S1 | 2 | 4 |
| 1 | 1 | S2 | 20 | 40 |
| 2 | 0 | S3 | 200 | 400 |
| 3 | 0 | S4 | 2000 | 4000 |
| 4 | 1 | S5 | 20000 | 40000 |

END　HELP

## 武器の作成

ダンジョンの中で敵と戦うには、素手じゃ心もとない、武器が必要だ。アイテムの作成のメニューから、武器の作成を選ぶ。

武器にも、青銅の剣、はがねの剣、北斗の拳、志村けん、といろいろあるが、設定できる武器は0から4まで、ぜんぶで5種類だ。

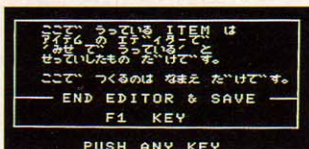
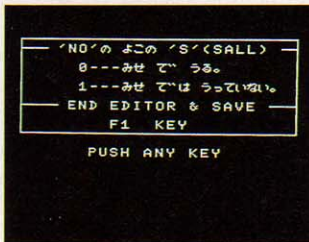
武器を持てば、素手で戦うより、ぐんと攻撃力(STR)が増大するはずだ。そこで、どのくらい攻撃力がアップするかをSTR＋の欄に入力する。

次にそのアイテムが店で売っている場合は、その値段を決める。

そのアイテムを店で売っているかどうかは、S(SALL)の欄で設定する。0は店で売っているアイテムで1は店では売っていないアイテムだ。

WEAPON EDITOR

| NO | S | NAME | STR+ | PRICE |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | WEAPON1 | 5 | 5 |
| 1 | 0 | WEAPON2 | 10 | 20 |
| 2 | 0 | WEAPON3 | 20 | 80 |
| 3 | 0 | WEAPON4 | 40 | 320 |
| 4 | 0 | WEAPON5 | 80 | 1280 |
| 5 | 1 | WEAPON6 | 160 | 5120 |
| 6 | 0 | WEAPON7 | 320 | 10000 |
| 7 | 0 | WEAPON8 | 640 | 20000 |
| 8 | 0 | WEAPON9 | 1280 | 30000 |
| 9 | 1 | WEAPON0 | 2560 | 40000 |

END　HELP

## 鎧の作成

鎧も盾と同じく敵の攻撃に対して身を守るもの。設定の方法も武器や盾のときと、同じだ。

カーソルキーの上下左右で設定したい項目のところへアンダーラインを持っていき、RETURNキーを押す。すると、アンダーラインが赤から緑に変わる。そこで、数値、または名前を入力して、もう一度、RETURNキーを押す。これで入力が完了したことになる。

ARMER EDITOR

| NO | S | NAME | AGI+ | PRICE |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | ARMER1 | 1000 | 198 |
| 1 | 0 | ARMER2 | 5000 | 1980 |
| 2 | 0 | ARMER3 | 10000 | 9800 |
| 3 | 0 | ARMER4 | 20000 | 19800 |
| 4 | 1 | ARMER5 | 40000 | 39800 |

END　HELP

名前を入力中、アンダーラインを進めるには、カーソルキーの上を押し、戻すには、カーソルキーの下を押そう。また、F2キーを押すとヘルプメッセージを表示し、F1キーを押すとメニューに戻る。

## その他

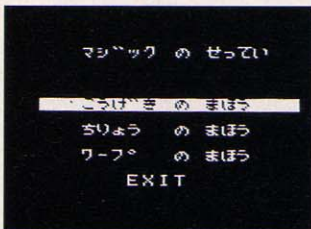
ここではコンパスとワープのアイテムを設定する。コンパスといっても円を描く道具ではないぞ。古くさい言葉で言えば羅針盤というヤツだ。これを持っていると、ダンジョンの中でも、方角をたえず表示してくれるので、道に迷うことが少なくなる。

もうひとつがワープのアイテム。ダンジョンのどこにいても、町まで一瞬で戻ることができるアイテムだ。ただし1回しか使えない。



「私は、別に結構ですが」ビルは答えた。「ただ一応、正式な捜査手順はふんでいただきたいですがね」。「それはとります。じゃ、スーザン、キミは？」。さてどう答えると予想する？　イエスなら156へ、ノーなら163へ。

# 6 マジックの作成

さて、いよいよRPGの醍醐味ともいえる魔法(マジック)の作成だ。レベルが上がり、魔法が使えるようになると、戦い方にもバラエティーが増え、いっそう楽しめるよね。魔法には攻撃の魔法、治療の魔法、ワープの魔法があるぞ。

## 攻撃の魔法

まずは、攻撃の魔法を考えよう。敵に向かい攻撃の魔法を唱えると、こちらの魔力(M.P)とひきかえに敵の体力(H.P)を奪い取る。

設定できる魔法はぜんぶで10種類だ。それぞれの魔法の名前を考えて入力しよう。名前の左の欄のLEVELというのは、その魔法を覚えることのできるレベルだ。ダンジョン万次郎の場合、レベルは0から15までなので、その中でうまく割り振ろう。

ATTACK MAGIC EDITOR

| LEVEL | NAME | H.P- | M.P |
|---|---|---|---|
| 0 | MAGIC1 | 10 | 5 |
| 1 | MAGIC2 | 20 | 10 |
| 2 | MAGIC3 | 40 | 20 |
| 3 | MAGIC4 | 80 | 40 |
| 5 | MAGIC5 | 160 | 80 |
| 7 | MAGIC6 | 320 | 160 |
| 9 | MAGIC7 | 640 | 320 |
| 11 | MAGIC8 | 1280 | 640 |
| 13 | MAGIC9 | 2560 | 1280 |
| 15 | MAGIC10 | 5120 | 2560 |

END HELP

STRーというのは、その魔法を唱えたとき、敵の体力をどのくらい奪えるかの値だ。つまり、この値が大きくなればなるほど、魔法の攻撃力は強いということになる。

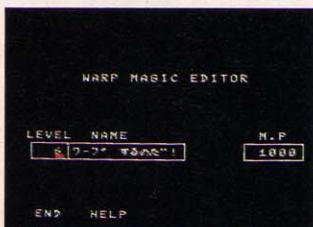
M.Pは、その魔法を唱えたときに、どのくらい魔力(M.P)を消費するかを設定する。攻撃力の強い魔法ほど、こちらの魔力を消費する度合も大きく設定すべきだろう。そのへんの細かな調整が難しい。直接、ゲームバランスにかかわってくる部分だけに、よく考えよう。

## ワープの魔法

たとえダンジョンの奥深くでパーティーのメンバーが傷つき力つき果てようとしていても、このワープの魔法を唱えれば、唱えた本人の魔力とひきかえに、たちどころに町まで戻ることができる。

アイテムのところで設定したワープのアイテムと効果は同じだ。このワープの魔法を覚えるまではワープのアイテムを使うしかないわけだ。しかも、ワープのアイテムは一度使うと、なくなってしまうから、また、買い直さなければならない。

ワープの魔法の設定のしかたはかんたんだ。その魔法を覚えることのできるレベルと、ワープの魔法の名前、それに、この魔法を唱えたときに消費する魔力(M.P)を入力すればいい。

ワープの魔法はかなり、便利な魔法なので、レベルの低いうちから覚えられたり、消費する魔力が少なかったりすると、乱用されてしまう恐れもあるので注意したい。ゲーム全体のバランスを考えながら、慎重に設定しよう。

## 治療の魔法

パーティーのメンバーが傷つき体力が落ちたときは、病院に行き、お金を払えば体力を回復してくれる。しかし、そのためには病院のある町までそのつど戻らなければならない。

治療の魔法を覚えれば、いちいち町に戻らなくても、自分の魔力とひきかえにパーティーの仲間の体力をある程度まで回復することができるわけだ。

治療の魔法もぜんぶで10種類、設定することができる。それぞれの魔法について、どのレベルで覚えることができるのか、自分を含めて仲間の体力をどれくらい回復できるのか、この魔法を唱えることによって消費する魔力の値を決めなければならない。

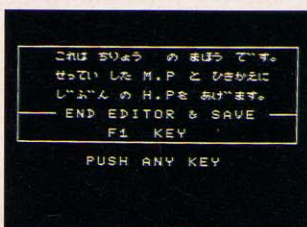
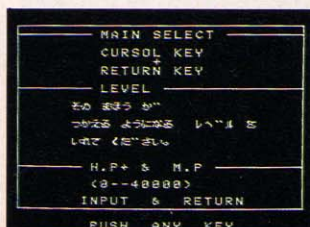
設定の方法は、これまでの設定方法と同じで、カーソルキーでアンダーラインを設定したい項目のところに持っていき、RETURNキーを押す。そして、数値、または魔法の名前を入力したら、もう一度、RETURNキーを押せばいい。よーするに、治療(HEALING)の魔法だけに、各自の感性、ヒーリングにおまかせする。おそまつ。

HEALING MAGIC EDITOR

| LEVEL | NAME | H.P+ | M.P |
|---|---|---|---|
| 0 | HL01 | 10 | 10 |
| 1 | HL02 | 20 | 20 |
| 2 | HL03 | 40 | 40 |
| 4 | HL04 | 80 | 80 |
| 6 | HL05 | 160 | 160 |
| 7 | HL06 | 320 | 320 |
| 9 | HL07 | 640 | 640 |
| 11 | HL08 | 1280 | 1280 |
| 13 | HL09 | 2560 | 2560 |
| 15 | HL10 | 5120 | 5120 |

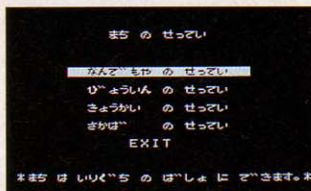
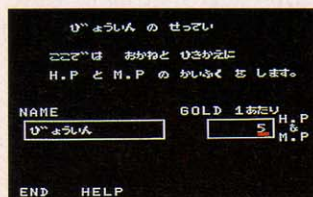
END HELP

MAIN SELECT
CURSOL KEY
+
RETURN KEY
LEVEL
その まほう が
つかえる ようになる レベル を
いれて ください。
H.P+ & M.P
<0--40000>
INPUT & RETURN
PUSH ANY KEY

これは ちりょう の まほう です。
せってい した M.P と ひきかえに
じぶん の H.Pを あげます。
END EDITOR & SAVE
F1 KEY
PUSH ANY KEY

「さようで、ございますか。あ、今しばらく、お待ちを」と、彼は、カウンターの奥へと消えていった。「どこへ行くんだ」。返事がない。カウンターの奥へとふみ込むと、あっ逃げられたか！　彼はいなかった。104へ。

# 7 町の作成

町の中には、商店、病院、寺院、そして酒場がある。これは、編集部が仮につけた名称だと考えてもらいたい。

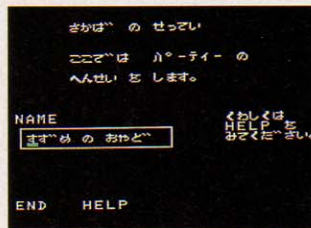
たとえば、地下軍事施設のコンピュータが暴走してしまい、生き残った人たちは、地中深くにあるコンピュータのメインスイッチを切るために地下軍事施設の中に入って行った。という設定を考えてみる。その場合、町は居住地区、商店は武器庫、病院は医務室、寺院はバイオ蘇生室、酒場は解放区という呼び名にしてもかまわない。

## 病院の作成

敵たちの攻撃を受けると、体力(H.P)が減少する。一度減少した体力は、ほっとけば、戻るというもんではない。さらに、敵の攻撃を受け、体力がなくなれば、死んでしまうことになる。そーならないためにも、体力を回復しておく必要があるわけだ。

また、魔力(M.P)も魔法を使う度ごとに減少していき、魔力がなくなれば、魔法を使うことができなくなってしまう。

病院は、お金とひきかえに体力と魔力を回復してくれるところだ。ここでは、仮に病院としたが、12文字以内なら、名前はなんでもよろしい。そして、1ゴールドに対して何ポイント体力と魔力を回復してくれるかを、決めておこう。治療の魔法を覚えるまでは、体力を回復する方法がほかにはなく、町まで戻って来なければならないので、値段は、そんなに高く設定する必要はないと思う。

## 酒場の作成

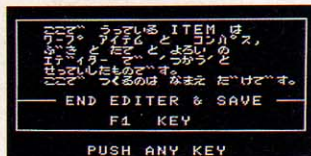
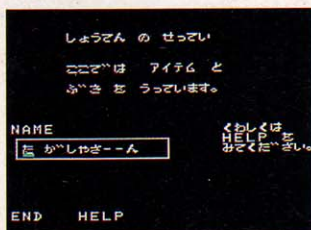
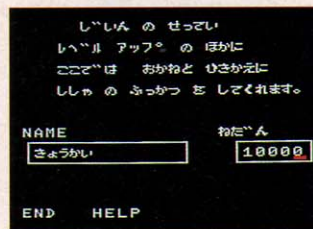
酒場といっても、ここに行けば、お酒を飲んだり、カラオケを歌えるわけではない。よーするに、人がたくさん集まっていそうな場所なら、いいわけだ。

ダンジョン万次郎では、自分を含めた登場人物を20人まで登録できる。ゲームのスタートの時点で、酒場にいる人々の中から、パーティーを組むメンバーを選ぶことができるようになっている。また、ゲームの途中で酒場に行けば、いつでもパーティーのメンバーを入れ替えることが可能だ。

じっさいに酒場にいる人たちの登録作業は、メニューの中の〝自分の作成〟のところですでに紹介したとおりだ。ここでは、酒場をなんて呼び方にするかを決めるだけである。たとえば、大衆酒場としては、つぼ八とか、村さ来……あたりが有名だが、あくまで酒場にこだわる必要はない。

## 商店の作成

ゲーム中、商店は重要な役割をする場所だ。敵を倒し、お金がたまったら、ここで、武器やアイテムを買いそろえる。また、一瞬のうちに町へ戻ることのできるワープのアイテムは、一度使うと、失われてしまうので、何度もここへ足を運ぶことになりそうだ。

RPGの楽しみのひとつに、自分のレベルアップとは別に、お金をため、アイテムを買いそろえていくといった楽しみがある。ゲームの中とはいえ、買い物は楽しいもんだよね。

ゲーム中に商店に入ると、そこで売っている武器とアイテムのリストが表示されるが、ここで売っている武器とかアイテムは、アイテムの設定で商店で売っているものとして設定したものに限られる。つまり、すでに設定済みということだね。ここで、やらなきゃならないことは、とりあえず、商店の呼び名を決めることだけなのだ。

## 寺院の作成

もし、敵の攻撃を受け、パーティーのメンバーの体力がなくなってしまったら、そのメンバーは死んでしまう。もう、こーなったら、治療の魔法も効かないし、病院で体力(H.P)を回復してもらう、というわけにもいかない。残る手だては神様にお祈りするしかない。

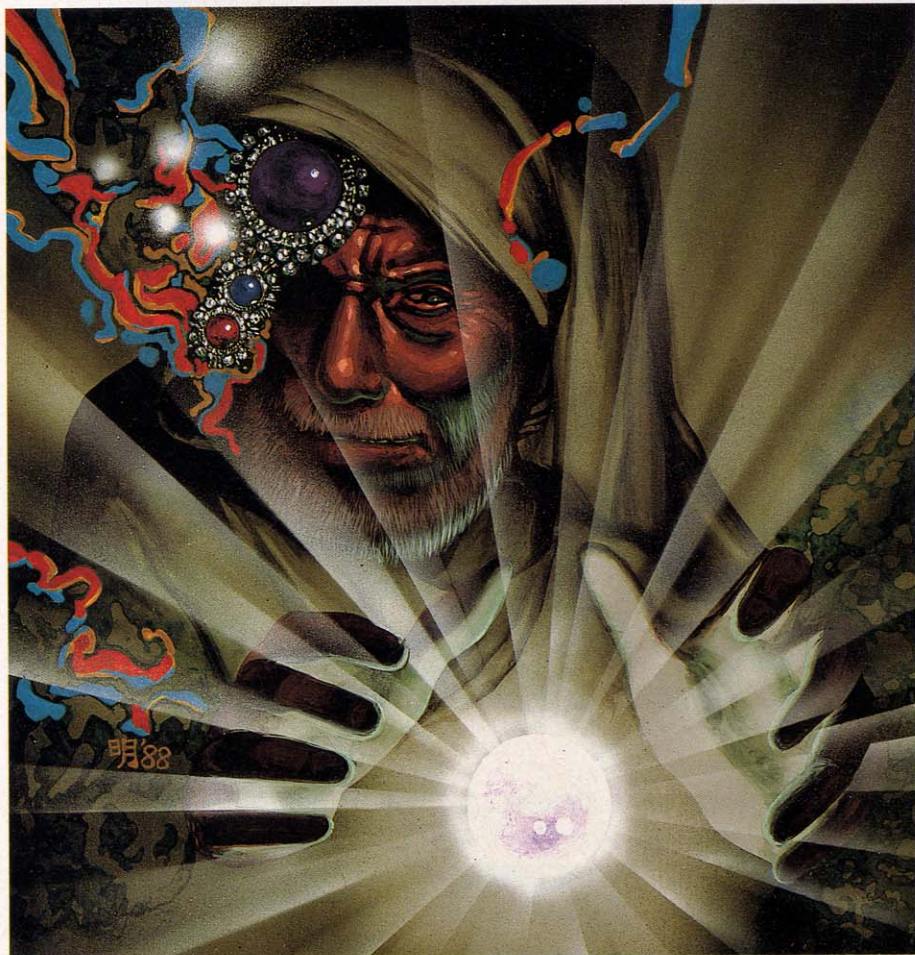
というわけで、寺院では死んでしまったメンバーを復活させてくれるところだ。しかし、ここもタダというわけではない。地獄の沙汰も金次第、たんまりと、お金を取られてしまうのだ。

ここでは、寺院、もしくは教会など、死者を復活させてくれそーな場所なら、名前はなんでもよい。そして、命とひきかえに払うお金の額を決める。命はお金にはかえられないが、あまり安く設定しないほうがいいと思う。

「今日は、その件でおうかがいしたんですよ」電話を切ったあと、課長は小さくつぶやくように、「スナッチャーにやられたんですか？」「どうやら、そうらしいんですよ。そういう通報がありましてねえ」115へ。

全国130店舗

RPGコンストラクションツール

# ダンジョン万次郎はTAKERUで販売中

## ダンジョン万次郎

対応機種―MSX2(VRAM128K)
メディア―3.5インチ2DD
価格―――3,500円

今月の特集で紹介した、ダンジョンタイプのRPGを自分で作れてしまう、コンストラクションツール『ダンジョン万次郎』は、全国130店舗のTAKERU設置店で販売しています。

このページでも、TAKERUについては、たびたび紹介しているけど、TAKERUというのはパソコンソフトの自動販売機のことだよ。いままで、TAKERUで販売されたソフトは、すべてこのTAKERUで買うことができるのだ。つまり、在庫が切れてて販売できません、ということがTAKERUにはないわけ。欲しいソフトをいつでも手に入れることができることもTAKERUの魅力のひとつだね。

TAKERUについての質問や、さらに詳しく知りたい人は、下記のブラザー工業株式会社、TAKERU事務局まで問い合わせてください。

**TAKERUについての問い合わせ先**
ブラザー工業株式会社　TAKERU事務局
〒467 愛知県名古屋市瑞穂区堀田通9-38
☎052-824-2493

## 企画およびアイデア大募集!!

今月の特集で紹介した、ダンジョン万次郎はRPGファンには、こたえられないツールだね。なにしろ敵キャラをエディットできるだけでなく、かんたんなマッピングでオリジナルのダンジョンが作れてしまう。しかもゲームモードでは、それが3Dで表示されるのだ。

MSXマガジンでは、ダンジョン万次郎で作ったキミたちのRPGを募集しているぞ。自信作ができたら、編集部まで送ってくれ。

また、編集部では、今後、特集で取り上げてほしい企画やアイデアも募集している。キミたちの意見を待っているぞ。

さて、内緒の話だが、いよいよちかぢか、アドベンチャーツクールと吉田工務店の応募作の中から、優秀作を発表するぞ。同時にコンストラクションの傑作集として、TAKERUで販売する予定だ。ついにキミたちの作ったゲームが販売される日がやってきたのだ。詳しくはまた今度。いまから、楽しみに待っていてちょうだい。

## ごめんなさい

現在、TAKERUで販売中の『吉田工務店』でタイトル画面やエンディング画面の作成のとき、ESCキーを押してもディスクにセーブされないことがあります。一度、SELECTキーを押し、表示画面を切り換えてからセーブしてください。

MSXマガジンの10月号の特集『ざわざわーるど』は、TAKERUで販売中とありましたが、プログラムの最終的な調整のため、発売が大幅に延びてしまいました。読者の方々に大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫び致します。

**あて先**

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
MSXマガジン編集部
企画・アイデア大募集係

「……」、課長は、ずっとだまったままである。何かを隠して、何かを一生懸命考えているようである。まあとにかく、今までの、そしてこれからのデータを基にして、犯人を、そしてスナッチャーを推理していこう。75へ。

■スキャップトラスト　MSX2　7,200円/6,800円（ROM/2DD）

# クリムゾン

中世を舞台に展開されるRPGの多い中、この『クリムゾン』は、超未来の世界という異色の設定だ。しかし、その特異な存在の裏側には、凶暴な頭首クリムゾンを倒すべく、敵と戦って経験値を上げるといった、RPGの基本がすえられているのだ!!

## ▶タストの町　母が死んで、物語は始まる……

舞台は、遠い未来の地球である。人々の生活は大きく後退し、文明は破壊され、世界は荒廃していた。すべては、この未来の社会を凶悪に支配する独裁者、クリムゾンの存在が原因なのだ。

クリムゾンに抵抗する人間は、強力な軍隊によって制圧され、地上では多数のモンスターが横行していた。それでも、人々はどうにか町をつくり、城を築いて生活していたのである。

主人公の父もまた、クリムゾンに抵抗した戦士のひとりであったが、帰らなくなって久しい。そして、心労で倒れた母も、父の後を追うように息を引き取った。

両親の仇を討つため、そして人々の平和な暮らしを取り戻すために、主人公であるキミはクリムゾンを倒すべく、今旅立ったのだ。

さて、クリムゾンを倒すためには、必ず手に入れなければならないものが、いくつかある。それは、〝バドーラの勇気〟〝ラプノスの正義〟〝ゴライアの力〟という3つの勇者の証しと、5つの宝玉である。それぞれがどこで手に入るのか、また、その場所へはどのようにして行けばいいのか、情報を集めることにしよう。

まずは、自分の住んでいるタストの町からスタートだ。母が残してくれた200ゴールドのお金を持って、町の中をくまなく調べよう。施設は、薬や魔法などを売買している道具屋、装備する物を売っている武器屋、体力を回復できる宿屋などがある。さっそく道具屋と武器屋へ行って、買えるだけの物をそろえよう。とりあえず、一番安い武器を買って、残りのお金で傷薬を買っておくのがベストだろう。宿屋では、泊まるだけではなく、ほかの宿泊客から重要なヒントを得られることもあるので、忘れずにチェックすること。

さて、このタストの町で得た情報によると、南東に遺跡の谷、南に死霊の谷があるという。とにかくそこに行ってみることにしよう。

⬆はい、すみません。わかっていたけど一応、聞いてみただけなんですうー。

⬆バドーラの勇気、それさえあえば、オババを悲しませなくて済んだのに……。

⬆勇気を出して、死霊の谷へ行ってみよう！　タストの町の南にあるらしいぞ。

⬆お、お母さああーん!!　母は死んでお金を残す。きっと仇はとるからなー！

## 武器と道具をそろえよう

戦うためには、武器や防具を身につけて、少しでも強くしておくことが大切だ。このゲームでは、魔法も道具とみなされ、道具屋で買うことができる。

しかし、高価なものが多いので、始めのうちは近場で敵と戦ってせっせとお金を稼ぎ、少しでも攻撃力や防御力の強いものを装備していこう。とりあえず、傷薬は必需品なので、買っておくこと。

⬆こちらは、武器屋。まずは短剣と皮の盾あたりをそろえるのが望ましい。

⬆道具屋では、薬などのほかに、魔法も売っているのだ。全部そろえたいね。



「おい、一体何のことなんだ？　オレはお前らの考えてる目的で来たんじゃないぞ、たぶん」「そうか、じゃ、海に沈む前に教えてやろう。ここはな、ロド麻薬取り引きの中継所だったのさ」「ふーん、そうなの」。117へ。

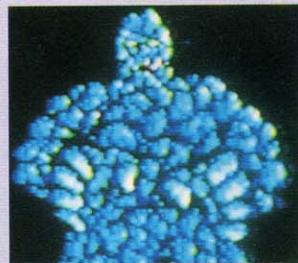
## クリムゾンの全体マップ大公開

宿屋
魔獣の吊り橋
毒の沼
タストの町
ドーサの町
モゲネスの山
遺跡の谷
しゃべらずの森
かみなり山
エロイアの城
ツークスの町
死霊の谷
遺跡の谷
イブハの村
遺跡の谷
カンドセの町

## カラフルなモンスターたち

このゲームに登場するモンスターたちは、グラフィックがとても美しく、独創的で多種多様である。基本的な攻撃以外に、毒による攻撃や、体を石化してしまう攻撃、また、身の毛もよだつような声を出して、相手を怖がらせてしまう攻撃をしかけてくる。

また、敵は常に1匹とは限らず、7匹までのパーティーを組んで攻撃してくるので、油断はできない。

⬆ミューリザード。色とりどりのボディーに、金のフンドシがステキね。

⬆ゴツゴツの石化人。こいつの目が光ると、動けなくなってしまうから注意。

⬆ちょっと頭の悪そーな顔に、ランパカって名前は妙に似合ってしまうのだ。

## レベルアップに必要な経験値

戦いに勝ち進んでいくためには、レベルを上げなければならないが、レベルが上がるのには経験値というものが必要なのだ。経験値を稼ぐためだけに敵と数多く戦うのも大切だけど、あとどのくらい経験値があれば次のレベルに達するのか、ということがわかっていないと、目標がたたないよね。他のRPGだと、ある一定の場所でそれを教えてくれたりするものが多いけれど、このゲームにはそれがない。そこで、下の表を参考にしながらプレイしてみてね。

| LV | EXP | LV | EXP | LV | EXP | LV | EXP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 100 | 15 | 30,600 | 28 | 112,500 | 41 | 223,000 |
| 3 | 300 | 16 | 36,300 | 29 | 119,500 | 42 | 233,000 |
| 4 | 600 | 17 | 42,100 | 30 | 126,600 | 43 | 243,000 |
| 5 | 1,000 | 18 | 48,000 | 31 | 133,800 | 44 | 253,000 |
| 6 | 1,600 | 19 | 54,000 | 32 | 141,100 | 45 | 263,000 |
| 7 | 2,400 | 20 | 60,100 | 33 | 148,500 | 46 | 273,000 |
| 8 | 3,400 | 21 | 66,300 | 34 | 156,000 | 47 | 283,000 |
| 9 | 4,900 | 22 | 72,600 | 35 | 164,000 | 48 | 293,000 |
| 10 | 7,000 | 23 | 79,000 | 36 | 173,000 | 49 | 303,000 |
| 11 | 10,000 | 24 | 85,500 | 37 | 183,000 | 50 | 313,000 |
| 12 | 14,500 | 25 | 92,100 | 38 | 193,000 | 51 | 323,000 |
| 13 | 19,500 | 26 | 98,800 | 39 | 203,000 | 52 | 333,000 |
| 14 | 25,000 | 27 | 105,600 | 40 | 213,000 | 53 | 343,000 |

「じゃあ、仲間を呼ぼうかな」「へっ？」。瞬間、相手はひるんだようだ。この場をなんとかしよう。ボーイを先に倒すか、マスターを先に押さえるか。ボーイを先に倒すなら95へ。マスターを押さえ込むなら111へ。

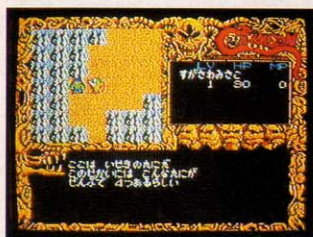
## ▶遺跡の谷

クリムゾンの世界には、遺跡の谷が全部で4つあるといわれているが、マップには3つしかない。あと1つは、いったいどこに？

それぞれの谷には、遺跡がいくつかあり、中は数階のダンジョンになっていて、ワープゾーンもあるので、マップを描きながら進まないと迷ってしまうぞ。また、遺跡の中には、数々の謎がかくされているので、もれなく探検してみよう。

タストの町を出て、まず最初に現われる遺跡の谷は、死霊の谷に行く前にぜひ寄っていくべき場所。死霊の谷には、強敵がウヨウヨ待ちかまえているから、その前にここで経験値稼ぎをしておくのだ。また、死霊の谷で必要になるものが、この遺跡の谷で手に入るぞ。

ところで、この遺跡の谷で登場する敵は、盗賊が多い。もしかしたら、盗まれた何かを発見できるかもしれないね。レベルを上げて、取り返しに行こう！

⬆ここは、ワープゾーン。いったいここから、どこにつながっているのかな？

⬆遺跡の谷の入り口。これと同じような遺跡が、全部で4つあるらしいぞ。

⬆これが、遺跡の谷のダンジョンの中だ。手強い敵が、キミの来るのを待っている。

## ▶カンドセの町

死霊の谷を通過してしばらく行くと、カンドセの町がある。クリムゾンの世界で、いちばん南に位置する町だ。ここでは、たくさんの情報を聞き出すことができる。

まず、集めなければいけない5つの玉のうち、氷の玉とかげろうの玉について、ヒントを得られるのだ。氷の玉はエロイアの王女様、かげろうの玉はイブハの村に住む娘が、それぞれ秘密を知っているらしい。なるほど、さっそく行って調べてみなくちゃね。

なにしろ、RPGの基本は情報を集めることだから、時間を惜しまずに、人物全員に話しかけよう。

⬆カンドセの町では、たくさんの情報を得るのよ～。いろんな人に話しかけろー。

⬆リンダちゃんはイブハの村に？　で、その村はいったいどこにあるのかなー。

同じ人物でも状況によっては、会話の内容がちがったりすることもあるから、こまめに話しかけるようにしようね。

さて、そのほかにもこのカンドセの町では、主人公がこれから行くべき場所を示唆してくれるぞ。ゴダールの城に、勇敢な王子様がいること、西の方角に、別の遺跡の谷があることなど。また、後半で重要になるアイテムの真実の鏡や、勇者の証しの1つであるバドーラの勇気についても、話を聞くことができる。

タストの町には売っていなかった、武器や防具もあるので、武器屋に寄って新しいものに買い替えてから、次の場所へ向かうのがいいだろう。

## ▶エロイアの城

エロイアの城は、女だけが住む城。主人公が入っていくと、「キャー、けがらわしい、男よ一」などと叫ばれてしまうのだ。

カンドセの町での情報によると、確か氷の玉がここにあるということだった。さっそく王女様を探して、会ってみよう。

ところがこの城、さすがに女の城だけあって、侵入者を防ぐために、中がとても複雑にできている。この道はいつか来た道……とフラフラさまよっていると、完全に迷ってしまい、王女様どころか人影さえ見えないのだ。もしかして、と思い、壁に体当たりしてみても、ブロックが動くようなことはもちろん、ない。

やっとの思いで王女様に対面できたときは、感激もひとしお……と思ったらこの王女様、とんでもないことを言いだした。氷の玉はイザベラという女の子が、持って旅に出てしまったあ!?

ヒーッ、何のためにここまで来たのかわからないけど、とにかくイザベラちゃんを探しに行こう！

⬆えー、まだなんにもしてないのにい。それにどうして男だとけがらわしいの？

⬆うわっ、王女様ったらこんなところに。でも、肝心の玉を持ってない。ヒドイ。

## 3つの像に3つの石

⬆この人は像の番人か？　それともただの行きずりの人？　やさしい人ね。

⬆ポッカリあいた胸の穴には、それぞれの色の石をはめ込んであげよう！

死霊の谷へ行くと、すぐに3つの像がある。近くにいる人物に話しかけると、その3つの像には、3つの石をはめ込む、という情報を教えてくれる。確かに、3つの像の胸には、それぞれ穴があいていた。その穴にはめ込む石は、どうやら谷のダンジョンの中にあるらしい。しかし、1個の石だけは、遺跡の谷であるものを手に入れないと、見つけることはできないよ。



「昨日、どこにいました？」「ずっと研究所にいましたけれど」「証明してくれる人はいますか？」「いいえ、ひとりでラボに閉じこもってましたから」「今日は？」「今日は、さっきまで、分室に行ってました」133へ。

## しゃべらずの森

しゃべらずの森、という名のとおり、ここにはとてもおそろしいモンスターがいて、攻撃されるとしゃべれなくなって、もう大変。宿屋や道具屋以外では、誰とも会話ができなくなるから、情報がまったく聞けなくなってしまうのだ。

もしも、そのような状態になったら、いくらほかの町や谷に行ってもムダ。どんなに話しかけても話が通じなくて、先に進めないからね。しばらく辛抱して、このしゃべらずの森の中を調べまわろう。どこかにとても強い敵がいて、そいつを倒せば先に進めるようになる……といいんだけどなあ。

⬆このおじさんは親切に忠告してくれてるが、ここで帰るわけにはいかないのだ。

## 入れない村

カンドセの町を東に行くとたどり着く村。しかし、この村の門は固く閉ざされていた。

実はこの村、イブハの村というところ。カンドセの町で得た情報に、かげろうの玉はイブハの村の娘、リンダが持っているというのがあったね。

どうにかして中に入り、リンダに会いたいところだけど、門を開けるには、どうしたらいいんだろう。門の色は青だから、青い鍵が必要だね。この青い鍵はどこにあるのかというと、ある重要な人物が持っているのだ。

その人物にめぐり会えれば、鍵以外のアイテムも手に入り、そしてゲームもいよいよ中盤にさしかかる。

⬆ああ、壁の向こうの人とお話がしたいっ！　青い鍵を探せ！

## モグネスの山

このモグネスの山、ゲームの中ではかなり重要な場所といえる。

まず、エロイアの城から氷の玉を持って旅に出たというイザベラが、この山のどこかにいるはず。山の中は迷路になっているので、マップを描きながら進んでいこう。イザベラを見つけ出さないことには、ゲームは終わらないのだぞ。なぜなら、このイザベラこそが、一緒にクリムゾンを倒しに行く、仲間なのだ。

ほかにも、このモグネスの山の中には、謎がたくさんかくされている。とにかく、歩きまわれ！

⬆ここが、モグネスの山の入り口。どんな世界が待ち受けているのかなー。

⬆中は複雑なダンジョン。ゆっくり進んでいかないと、来た道がわからなくなる。

## ドーサの町

周辺を、危険な場所に囲まれた、ドーサの町。レベルがある程度上がったら、ここを足場にしてまわりを探索するのもいいだろう。

この町では、お金を払えば死人をよみがえらせてくれる人がいるので、誰かが死んだときは、すぐここへ来て生き返らせよう。

町の中で得られる情報では、ひかりの玉についての話が聞けるぞ。ひかりの玉は、ヨンバンの村のモランという男が持っていて、その村へ行くには湖を渡らなければならない。ところが、湖を渡るためのマイクロボートが、誰かに盗まれてしまったらしいのだ。うーん、それは困った。ボートを盗まれたのは、カンドセの町の西にある、遺跡の谷……。なーるほど。盗賊がたくさんいたところだね。

⬆ヨンバンの村のモランという男を見つければ、ひかりの玉はキミのもの!!

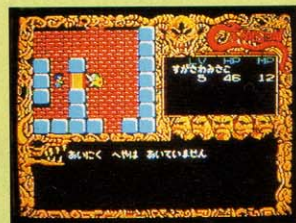
⬆マイクロボートを取り返せば、今まで行けなかったところへも行けちゃうよ！

⬆もしも誰か死んでしまっても、ここへ来れば何度でも生き返ることができる。

## あやしい宿屋

ドーサの町から北へ向かうと、人里離れた山の中に、ポツンと1軒の家が見える。入ってみると、どうやら宿屋のようだ。

不気味な雰囲気がただようものの、主人に話しかけてみると、あいにく部屋はあいていないと断わられてしまう。そう言わずになんとか……と奥をのぞいてみたら、ああっ、ズルイ、客なんか1人もいないじゃないかー。これは、あやしい！　きっと何かあるにちがいない。

それに、ちょっと奥まで入りこんでみたら、主人のあせり方は尋常ではないぞ。ますます、あやしい！　それに、確かにちらっと見えたのだ。地下に通じる階段のようなものが。あれは何だ!!

⬆こら、おじさん。部屋には誰も泊まってないことは、わかってんだぞー。

## まだまだ旅は続く……

さて、クリムゾンを倒すためには、この後もさらに長い旅を続けなければならない。

クリムゾンの世界は、それほど広くはないのだが、実際にプレイしていると、ダンジョンやワープゾーンがたくさん出てくるので、とても広く感じられるのだ。

とにかく、まめに歩きまわって情報を集め、地道に敵と闘いながら、経験値を上げていくのが一番。カンも必要ではあるけどね。

「キャニングさんですか？」「そうですが」「ジャンカー本部から来ましたが」「ほう、この研究所の中に、スナッチャーでももぐり込みましたか、ハッハッハ」「いや、そうかもしれないのです」「ほほう」。74へ。

■工画堂スタジオ　MSX2　7,800円(2DD)

# アルギースの翼

工画堂スタジオからファンタジックなRPGが登場。キャラクターが戦士と魔術師に明確に色分けされているうえ、成長システムも非常にシンプルにまとめられているなど、初心者にも簡単にゲームの世界に入れるようになっている。超オモシロゲームなのだ。

## アルギースの地に平和を取りもどすのだ

### 本格派ロールプレイング!

はるか宇宙のかなた、α星のアルギース王国。その昔、天空界にあったのだが、地上界にいた妖獣どもを制圧して、そこに移り住むようになっていた。しばらくの間平穏な日々が続いていたが、ある時、妖獣どもが強大な指導者のもとで暴れだして、平和な世界を恐怖のどん底へ引きずり降ろしたのである。

キミはアルギースの国の第23代王子となって、妖獣どもを倒して、この地に再び平和を取りもどさなければならないのである。旅の途中では、壁に書かれた古代文字を判読したり、3人の精霊の居場所を探しだしたりすることが必要になってくる。壮大なスケールの旅が今、始まるのだ。

⬆あるアイテムを使うと、川がまっぷたつに割れる。モーゼになった気分だ。

### 翼龍の書がついてくる

⬆この1冊に、重要な情報がぎっしり入っている。竹村健一もビックリ。

旅のお供に絶対に欠かせないのが、この"翼龍の書"。この本は、アルギースの国に古くから伝わる古文書で、中にはアルギースの地の地図を始め、王国の代々の王や精霊、長老たちの言葉や、古代文字の解読方法、魔法の効果など、旅を進める上での重要なヒントが数多く掲載されているのだ。読物としてもなかなか良くできているので、ぜひ1度は通して読んでみることをおすすめする。そうすれば、このアルギースの世界によりドップリと深くハマリこめるぞ。

偏差値 35→60に!

メキメキ実力がつく

## 田　中　の　古　文

お城や塔の中に入ると、古代文字の書かれた壁画があることに気がつくだろう。これには、とっても役に立つヒントが書かれているんだ。ここでは、代表的(?)な古代文字4つの解読方法と、例文を3つ載せておくので、しっかりとマスターしておこう。これでキミも古文はバッチリだ!

⬅三角2つに丸ひとつ。これがなぜか知らんが「出合う」とか「交差する」という感じに訳されるのだ。

⬅この語の前に書かれた言葉(道具など)を、「使う」というふうに訳す。「水の木馬を使う」とかね。

⬅「安置」の意。状態を表わす場合と、「安置する」といった行動を表わす場合がある。「アンチ巨人」とかね(違うって)。

⬅ひとつ前の言葉(というか矢印みたいなやつ)で表わされる方位に、「向かう」ことを表わしているのだ。

**練習**

**次の各文を口語訳せよ。(各5点)**

(1)

(2)

(3)

「12課です」「どこだい、そこ」「あの建物の2階の端です」「あ、そう」「あ、ちょっと」「いいから、所長にはことわってあるから……」。いつもの手で、研究所の中へ進入できた。さて、建物の中へ入るとしよう。121へ。

## モンスターたち

**ドクル**

HP 60

➡序盤戦のカモ。こいつでバンバン経験値を稼いでしまおう。

**レゴック**

HP 800

⬅お城や塔の中にいる。中盤の強敵だが、経験値が稼ぎやすい。

**マハード**

HP 2000

➡天空界にいる。かなり強いので、逃げてしまうほうが無難かも。

## これがアルギースの地だ！

これがアルギースの国の地上部分のマップである。あんまり広くないでしょ？　だけど、山脈と川によって土地が3つに分断されているので、そう簡単には行き来できないようになっているのだ。川を渡ったり、山を越えたりするにはそれぞれアイテムが必要になるので気をつけよう。あと、街や城などはぜんぜん描かなかったので、見つけたら自分で描き込むようにしましょうね。

## とっつきやすさが魅力的！

このゲームは、本格的なRPGなんだけど、ゲーム展開はとってもスムーズだ。めんどうなキャラクターメイキングをする必要もないし、戦闘シーンにも自然な感じで入り込める。謎解きも比較的カンタンにできているので、誰もがアルギースの世界にどっぷりとひたれるのだ。RPGっていうと、「めんどうくささ」や「かったるさ」を気にして、敬遠する人も多いけれど、このゲームならば安心してプレイできるぞ。また、前作の『覇邪の封印』に深く関連を持たせているので、前作をプレイした人はより多く楽しめる。前作に出てきたモンスターとよく似たのが出てきたりするんだ。みんなに自信をもって勧められるゲームだよ。

⬆高くそびえ立つ山々。烈地の杖を使うと……。

⬆ここは天空界だ。出てくる敵はみんな強いので、気をつけて進もうね。

⬆あらら、死んでしまった……。だけど、所持金が0の状態で、復活できるのだ。

### 注意！
### CAUTION

このゲームは、データセーブをゲームディスクに行なうので、ユーザーディスクなどは必要ありません。また一部の製品にはゲームディスクにライトプロテクトノッチ（書き込み防止用ツメ）がついていないものがあります。このままではデータセーブができませんので、光を通さないテープなどでプロテクトの穴の両面をふさぐ必要があります。

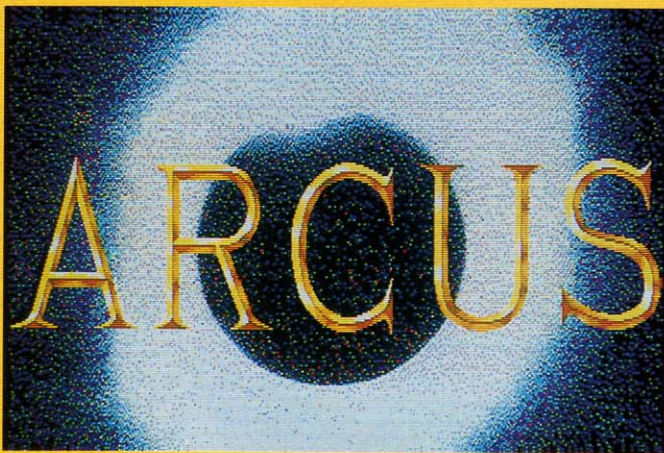
## 妹さんは魔法使い

旅を続けていると、砂漠地帯のあたりで自分（王子）の双子の妹が現われて、旅に同行してくれるようになる。妹は直接戦闘には加わらないけど、12種類の魔法を使って王子の手助けをしてくれる。また、妹の名前は王子の名前によって「あさこ姫」とか「マーシー」とかいうふうに変化するので、いろいろ試してみるのもおもしろいかも。

⬆ここに妹がいる。だが、兄妹の証しを見せないと仲間になってくれないぞ。

## 最強の魔法カズノヒロブだ！

⬆カッコイイ！　ドラゴンに変身だ。敵に大きなダメージを与えられるぞ。あ、天空界でアレを取っていないとペケよ。

受付の女の子にＩＤを見せる。「12課の課長にお会いしたいんだけどね」、「はい、しばらくお待ちください」。電話で在室を確認した彼女は、課長の部屋まで、オレを案内してくれた。彼の名は、トニー・キャニング。119へ。

■ウルフチーム　MSX2　8,800円(2DD)

# ARCUS アークス

**これからのRPGはどうなっていくのか？　そんな疑問にこたえるべく、正統派RPGの血を受け継ぎながらも、すべてに新しい試みがなされている意欲作のRPG。それがウルフチームの『アークス』なのだ。**

## 新時代にむけての正統派RPG

太古の昔、人間は、火、水、土、風の精霊たちの〝力〟を授かり、その〝力〟を利用して文明を築き、栄えていた。しかし、人間はその〝力〟を戦いのために使い、より良い土地を手に入れるために悪用するようになり始めた。

⬆旅に出る決心をしたジェダ。彼はまだ自分に課せられた使命を知らない。

そのあまりの〝無軌道〟ぶりを見かねた精霊たちは人間にあいそをつかし、アルカサスの国を見捨ててしまったのだ。人間が〝魔法〟と呼んでいた〝力〟は消えさり、精霊の加護を失った王国のいたるところで土地が荒れていった。かつて精霊たちを信仰していた人間の心はすさみ、部族間の争いは絶えなかった。そして、この国に何か異変が起ころうとしていた……。アークスの物語はそこから始まる。

RPGの楽しさって何だと思う？　いろいろとあるとは思うが、自分の分身であるキャラクターが敵と戦い、成長して強くなりながら未知の冒険へと旅立つ、つまり、物語の過程を楽しむことができるっていうのがとても魅力的なことだと思うのだ。

でも、現在のコンピュータRPGの多くはキャラクターの成長、つまりレベルアップするために同じような敵を何度も何度も倒していく、そんな単調な動作を繰り返し行なうだけのものが多い。

確かに、あと経験値が300たまるとレベルが上がる、と考えたりするのは楽しいことだけど、はたしてそういうことだけがRPGの楽しさなんだろうか。何かが違う。RPGはその〝世界〟を楽しむことが主役であって、経験値稼ぎなんかは常にワキ役でなければいけない。アークスはそういうRPGだ。

⬆冒険のなかごろに来る、三日月湖の塔。その頂上には魔女がいるという。

## ジェダの旅立ち——そして仲間との出会い

物語の主人公、ジェダ・チャフは父親の死をきっかけに、旅に出る決意をする。騎士であった父がなぜその地位を捨て、きこりになったのだろうか⁉

旅に出ればその疑問の答えがわかるかもしれない。そんな気がしたジェダは山を下りるのであった。

アークスの物語の冒頭はこのように始まる。そしてジェダが冒険を進めていくうちに、5人の仲間を見つけていくだろう。そしてジェダは自分のなすべき真の目的を知るのである……。

⬆酒場で酔ったイキオイで大暴れしている女のコだ。これも何かの縁ってやつか。

⬆ハーフエルフの男のコ、ピクト。中盤以降、かかせない存在となる。

この全員の仲間を見つけるまでのシーンはシナリオ重視のアークスだけあって、とてもドラマチック。まるで映画を観ているかのように物語がすすんでいくのだ。

また、ジェダをふくむ6人それぞれに個別の感情があり、とても人間的。今回は4人を紹介しよう。

⬅この世界では人間とエルフは対立しているのだ。

⬅うわー、何か偏屈そうなじいさん。この人も仲間。



トライサイクルで、ものの10分。バイオテクノロジー研究所へ着いた。そして、とりあえず、彼女が属していた12課の課長に会ってみることにした。課長の名前は、トニー・キャニング。さてどんな男なのか？　119へ。

## 経験値のない!? RPG

アークスが他のRPGともっとも違うのは、キャラクターの経験値およびレベルなどのパラメータがない(!)こと。だからといって、キャラクターが成長しないわけでもない。たとえば、あるモンスターを苦労して倒したとする。キャラクターは次回にそのモンスターと戦うとき、以前の戦いを〝経験〟しているので、前よりも楽に倒せるはず。考えてみればそうなるのがあたりまえ。つまり一回戦闘をするたびに強くなっていくわけだ。こうして考えると、経験値を一定量ためないとレベルが上がらず、思うように動けなかった今までのRPGといかに違っているかがわかるだろう。レベルを上げるため、モンスターと戦って経験値をためる、という作業は必要ないのだ。

また、経験値やレベルだけでなく、アークスにおける成長はMPがいくら上がった、というような数値的に上昇する成長ではない。ここで詳しくは書かないが、アークスでは〝勇気〟という目に見えない精神的な成長が重要なカギをにぎっている、とだけ言っておこう。

⬅ダンジョンでの戦闘シーン。アークスはダンジョンを中心に物語が展開していく、正統派RPG。

➡塔での戦闘シーン。この塔を上がっていくと、まわりの背景が360度スクロールして視界がひらけていく。映画的手法を用いた、アークスの見せ場のひとつだ。一度は見てほしい。

## 生活必需品としてのアイテム

アークスは武器や防具の売買は不必要。キャラクターはそれぞれ愛用の一品があり、ずっとそのままで冒険を続けていってかまわないのだ。今までのRPGでは武器を取りかえるだけで攻撃力が一瞬にしてあがった、というのが多いが、よく考えると現実的ではないよね。それぞれが、使いこんで自分にあった装備をすでにもっているわけ。

では町で売られているアイテムは何に使うのか。アークスではお金は他のRPGのように敵を倒すともらえるわけでなく、拾うことでしか手に入らない。このお金は食料などの生活するうえで必要なアイテムを買うために使うのだ。

⬅とある町の中。ここに宿屋や道具屋がある。

アークスの世界での魔法というのも説明しておこう。この世界の魔法というのは精霊の助けを借りた神秘の力、というものなので、精霊の資格を受けた者は誰でも魔法が使える。何しろアークスには職業というものは存在しないので、魔術師、剣士というはっきりとした区別はできないのだ。魔法は火、水、土、風の精霊たちのもとに4つにわかれていて、組みあわせて使うことによりさまざまな魔法を使うことができる。死んだ者を再び生き返らせる蘇生の魔法は4つすべての精霊の力を借りなければいけない、というように自然のもとに系統化されているわけだ。

ただ魔法を使うには強い精神力が必要。MPというのがないかわり、各キャラクターは〝気力〟というものを持っており、それが魔法を使えるかどうかにかかわっている。この〝気力〟も精神的な成長のひとつであり、〝勇気〟と非常に関係が深い。この成長の方法はキミ自身で確かめてほしい。

これまで書いてきたように、他のRPGとくらべ、画期的な試みがなされているアークスだが、ゲームの展開は極めてオーソドックス。画面の3Dダンジョンの各面を見ればわかるように、基本的には古典的名作『ウィザードリィ』の流れをくむ、正当派RPGにしあがっている。特にここで評価したいのは、経験値など数値的な部分を取りのぞき、よりドラマ性を高めようとした制作者の情熱なのだ。

**ジェダ・チャフ**

パーティーのリーダーだが、まだ18歳の男のコ。攻撃力は一番あるのだが、ヨロイが重いため、少々足が遅いのが欠点。短気でもある。

**エリン・ガーシュナ**

17歳の女のコ。軽装を生かし、すばやい攻撃で敵を倒すウデは確かな女戦士。酒乱癖の持ち主（おいおい、未成年でしょーが）なのよ。

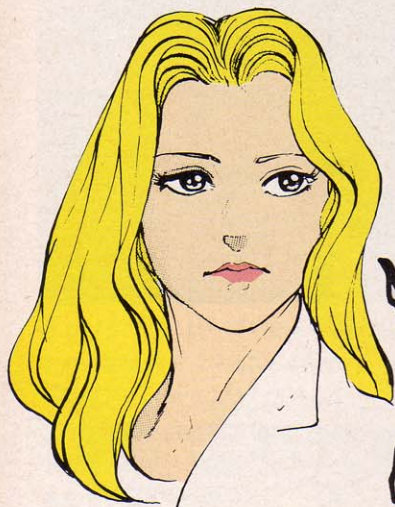
**トロン・ティア**

ホビット。ジェダが最初に会うであろう仲間だ。足が速いのだが、体が小さいため、攻撃力はそれほどでもない。ドロボウ出身の人。

**ヴィド・シア**

54歳、人間。王の命をうけ、探索していた最中に、ジェダたちと出会い、仲間に加わる。監視役といったところ。

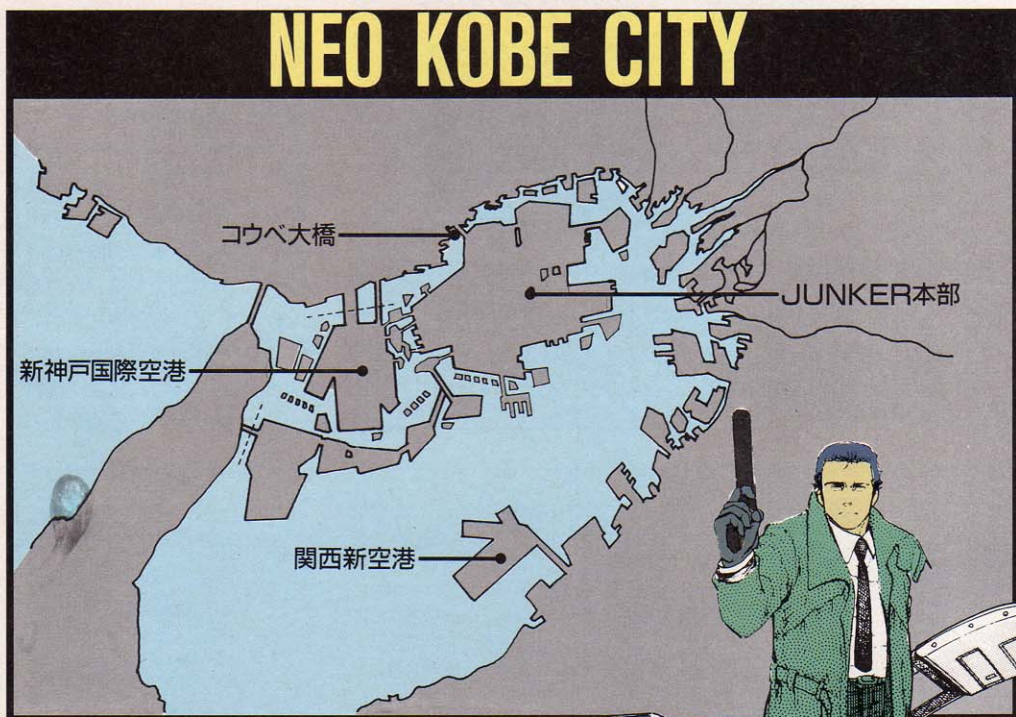
「課長、あなたがスナッチャーですね」、「何をいう物的証拠も、状況証拠も、何もないではないか！」、「オレは大穴を狙うのが好きでね。そう決めたのさ」と言いつつも、周囲に注意はおこたらなかったが。164へ。

# ANOTHER STORY
# もうひとつのSNATCHER™で発売前の運だめし!!

ちょっとのびのびになっていた、コナミの『スナッチャー』が、やっともうすぐ、とはいうものの発売日は11月26日なのであと1ヵ月以上あるけどね、発売されまーす。それで、発売前のプレイベント、もうひとつのスナッチャー(?)で、遊んでみましょう。いわゆる、アドベンチャーブックというやつですよ。あっちこっち飛んで、というあれです。

## 編集部で製作したオリジナル作品です

その昔、ビートルズが日本でコンサートを開いたとき、その前座は、なんと驚くなかれドリフターズであった。あの、いかりや長介率いる、ドリフターズである。そういうことも、あったのだよ。

さて、11月の終わりのころになると、スナッチャーが発売される。MSX2用、ディスク版で9,800円。コナミ初の、MSX用ディスクソフトなのである。つまりは、MSXの普及率もかなり上昇してきた、ということの現われかな。

コナミの、記念すべきスナッチャー。それならMSXマガジンで、その前座のアドベンチャーゲームをでっち上げて、呼び水にしてしまえ！ というノリで、スナッチャーの設定をちょこちょこと参考にさせていただいて、アドベンチャーストーリーを仕立ててみたのでした。今月号の欄外の下に、ズラズラと文字がありますよね。それは実は、Mマガオリジナルの、あっち飛びこっち飛びのアドベンチャーブック、のようになってたわけなのです。

ちなみに、この物語は、編集部で作った、まるっきりのオリジナル。これから発売されるコナミのスナッチャーとは直接関係ありませんので、念のため。まちがえないでくださいませ。登場人物、その他の設定も、フィクションです。

では、その遊び方をご案内いたしましょう。さて、キミの勘で、ハッピーエンドを迎えることはできるでしょうか？

せっかくハードボイルド風に仕上げたいのに、こういう選択はしないでくださいね！ まったくもうブーブー。91に戻って、もう一度、考え直してみてください。では91から、続きをどーぞ。

# 本編のスナッチャーのほうは？

本編、というか、ソフトのほうはいかがなっておりますでしょうか？　はい、写真です。ストーリーの冒頭の部分のグラフィックは以下の通り。ちょうど、主演のギリアン・シードが、ジャンカーの本部の中を案内されているところの模様です。

これより先は……出せません。今のところは。アドベンチャーゲームは、遊んでもらって、謎を解いて、初めての出来事が多ければ多いほど、おもしろいものですよね。そうでしょ？

⬆ジャンカー本部の中を案内してもらいましょうかいな。

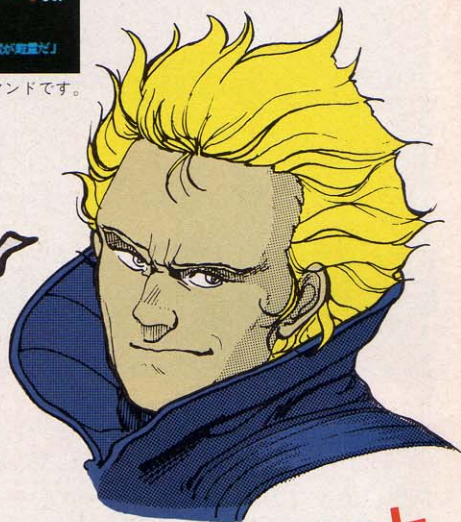
⬆内部内の受付。ミカさんがいます。

⬅デカ部屋。小さくてもデカ部屋だあっ。

⬆聞く、見る、話す。アドベンチャーのコマンドです。

⬅ハリーがいる。彼は優秀なメカニック・マン。

⬅局長室。局長のカニンガム氏。

⬆射撃ルーム。ここでキミも訓練する。

## キミの推理力で犯人を指名するのだ

まずは、72ページへ戻ってみましょう。すると、欄外下に、文章がありますね。そこがスタート地点。すべてはそこから始まります。

あとは、ストーリーの展開に従って、文章中にあるページ数に飛んでいくだけです。

ところどころ、2つ、あるいは3つの選択肢、つまりキミの判断で、先への飛び先が変わっていくところがあります。まあ、これがなけりゃ、普通の小説ですが。その選択場面では、ストーリーの中から得たデータや、あるいはキミの勘でご判断を。飛び先の選び方で、内容はどんどん変化していき、エンディングパターンも変わります。さ、いかがなりますか。

選択を誤ると、途中でENDマークが出現するときがあります。その場合は、もう1度最初からやりなおしてみましょう。ズルしてまた途中からやってもいいですけれどもね。そんなにいやらしいひっかけや、非論理的なことはやっていないつもりです。

では、ストーリーの前書きを。

新神戸国際空港で殺人事件！　警察がすぐ急行。そののち、警察に不審なタレ込み電話が。「空港の殺しには、スナッチャーがからんでいるぜ」。イタズラか、それとも愉快犯か？　とりあえずは、調査に。ギリアンと同僚のキミは、この捜査の担当に。そして——。

運がよければ、スラスラスラっと。運が悪けりゃ、死ぬだけさ。

## ソフト発売前からもうキミも

JUDGEMENT UNINFECTED
NAKED KIND & EXECUTE RANGER.

JUNKER

SINCE 2042.

課長のトニーの話では、この12課には研究プロジェクトは3つあるそうである。どの部屋からまわろうか？　プロジェクトAなら143へ。プロジェクトBなら130へ。そしてプロジェクトCの部屋なら85へ進め。

# MSX2+ HARD NEWS

先月号で仕様発表のあったMSX2+(エムエスエックスツープラス)。今月は早くもその新製品情報をおとどけできることになった。松下、ソニー、三洋の3社から、年末に向け発売されるニューマシンの数々を、ビシバシとレポートしていくぞ。新しくマシンを買おうとしてる人は注目だ!

これがMSX2+用に開発された新しいVDP、V9958だ。

自然画機能を生かせば、こんなアドベンチャーも作れるね。

Panasonic

# Moji Moji遊びしてみない?

## 日本語ワープロとFM音源を搭載した

# FS-A1WX

パナソニックの新しいA1シリーズのテーマは"モジモジ遊び大作戦"。MSX2+で日本語処理がグーンとパワーアップされたことをうけて、ワープロ機能に大注目。ゲームやプログラミングに続くMSXの第3の可能性を求めて、本格的な日本語ワープロソフトを搭載した『FS-A1WX』を発売する。

ちょっと見ると専用ワープロと間違えそうなA1WXのキーボード。

### ワープロブーム到来

現在ハンディーワープロが大ブームを巻き起こしている。特に売れ筋なのが5万円をちょっと下回るくらいの機種。書類作成などでバリバリに仕事に使うサラリーマンが買っていくのかと思うと、これが予想に反して一般家庭の主婦や学生を中心に売れているとか。自分が持っているカセットテープのインデックスを印字したり、お世話になった方にお礼状を書いたりと、生活に結びついた部分で活躍しているのだ。

さて、ハンディーワープロがこんなふうに、家庭に入り込んでしまった要因のひとつにあげられるのが、電源ONですぐに使える手軽さ。ビジネス用の大型ワープロのように、文章を書くのにディスクをセットして、キーボードからなにか命令を打ち込んで、その後しばらく待ってやっと使えるというのでは、困ってしまうものね。また、文章を入力するのに必要なキーボードの表示がていねい(キーの数が多すぎてわかりにくいなんて意見もあるけど)なのも、初心者に評判がいい。その他、持ち運びに便利な小型ボディーながら、縦横倍角や斜体、強調などの文字修飾が豊富に使えることも、家庭でのニーズにピッタリ合ったといえそうだ。今やどの家でも、ワープロ遊びしてるってわけだね。

### キーボードが違う!

そんなワープロブームを反映してか、パナソニックが自信を持って発売するのが『FS-A1WX(以下A1WXと略)』。MSX2+仕様のこのマシンを興味津々手にしてみると……アレッ? 今までのA1シリーズに比べて、いやにゴテゴテしたイメージがある。本格的なフルキーボードに使いやすそうなテンキー、そしてMSXではお馴染みのカ

と、おとなしくなった彼らから、事情を聞いた。確かに、リンダ・ウエストンは、昨日このクラブに来たそうだ。そのときの彼女の連れは、ふたり。男がひとりと女がひとり。男は40歳ぐらい、女は20歳ぐらいだった。76へ。

# Panasonic FS-A1WX

10月21日発売　価格69,800円

ーソルキーと、付属してるものは同じなのに……。もう一度マシンをしげしげと見て、その理由が判明した。「あっ！　キーボードがワープロしてる」。

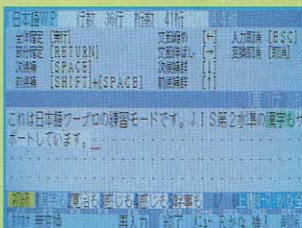
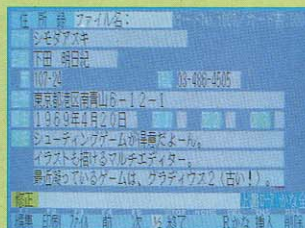
上の写真をよ～く見てもらえばわかると思うけど、従来のコンピュータにはない"取消"や"実行"なんてキーが、A1WXには用意されているのだ。またスペースキーには"変換／前候補／次候補"という表示が、カーソルキーには"文節縮／文節伸／前候補群／次候補群"の文字が刻まれ、力いっぱいワープロしてるというわけ。

それもそのはずで、A1WXに内蔵された512キロバイトもの辞書ROMは、同じパナソニックの人気ワープロ、U1シリーズとほぼ同じ。文字修飾や編集機能なども使いやすく作られている。またワープロ初心者の人のためには、キー入力や変換の練習をする"ワープロレッスン"というモードも用意され、いたれりつくせり！　JIS第1、2水準の漢字ROMや辞書の学習機能をサポートするS-RAMも内蔵され、これはもう、立派なワープロなのだ。

さて、はじめに書いたハンディーワープロの普及原因をA1WXで考えてみると、これが面白いように当てはまる。まず手軽さ。電源を入れると自動的に右の写真のようなメニュー画面が表示され、ここで1～3のワープロを選択すればOK。キーボードの表示が親切なことは、もう納得したよね。専用ワープロに比べキーの数が少ないこともあって、使い勝手はA1WXのほうが上かもしれない。文字修飾だってお任せあれなのだ。

## 内蔵ソフトもMoji Moji

内蔵ソフトの起動画面。メニュー選択なのでわかりやすい。

各種のユーティリティーソフトはディスクで付属してくる。

ワープロ・初級モードでは、操作キーの一覧が表示される。

住所録ソフトも内蔵。データの入力は連文節変換で楽々！

「がっしりした体型からも、どこかしら安定感のある人物ですよ」。「そうですか」。課長は、チャックをとことん信頼しているようである。「じゃ、アラン・ワイスのほうは、どうです？」。「ふっ、彼ね。彼はねえ ――」。150へ。

## FM音源も標準装備

ワープロ機能と並ぶA1WXの特徴といえば、FM音源を内蔵してること。これはMSX2+自体の仕様に入ってはいるものの、あくまでもオプション設定。つまり、マシンに搭載するかは、各ハードメーカー次第というものだ。

では、このFM音源があると一体何がどうなるのか？　詳しくは先月号のMSX2+の記事を読んでもらうとして、早い話がFMPACとま～ったく同じ迫力満点の音が出るようになるということ。最近よく目にする〝FMPAC対応〟というソフトをA1WXでプレイすると、ゲームセンターも真っ青の音が楽しめるというわけだ。

それでは最後に、A1WXのスペック的なことに関して触れておくと、まずカートリッジスロットは本体上面と背面の２つ。ディスクドライブは2DD方式のもので、右側面にレイアウトされている。初代A1から受け継がれるポーズキーは健在で、ゲームに便利な連射機能も新たに加わった。各種のインジケータは１ヵ所に集められ、テンキーも使いやすい大型のものに変更。内蔵ソフトを切り離すスイッチも付属と、なかなか充実したものになっている。使い勝手を突き詰めたA1WXといえそうだ。

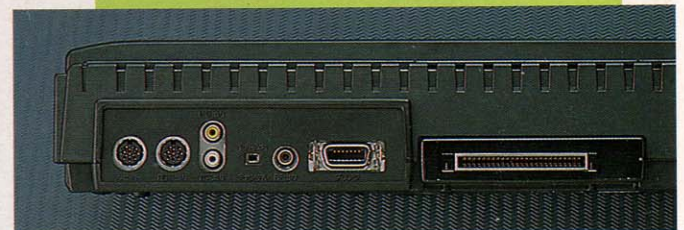
### FS-A1WXの主なスペック

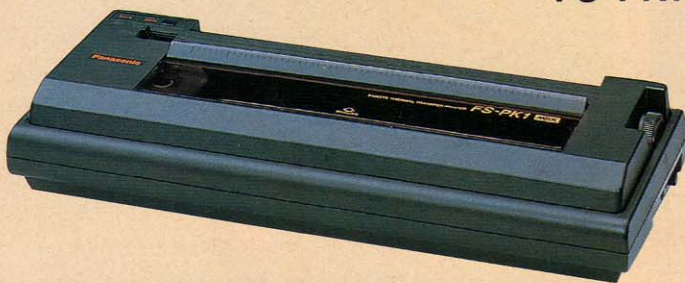
●メインRAM/64K●ビデオRAM/128K●S-RAM/16K(内蔵ワープロソフト用)●ROM/80K(漢字BASIC)/16K(DISK-BASIC)/352K(内蔵ワープロソフト)/32K(MSX-JE)/512K(辞書)/256K(JIS第1、2水準漢字ROM)/32K(FM音源用ソフト)●カートリッジスロット/上面1、背面1●ディスクドライブ/右側面１●画像出力/RF、ビデオ、RGB●備考/システムディスク1(24ドット漢字フォント、図形作成プログラム、リファイルデータ)/システムディスク２(MSX-DOS、ディスクツール、グラフィックツール、自然画ギャラリー)

シューティングゲームにいき詰まった人は、ぜひ一度試してほしい連射機能。右はリセットだ。

ディスクドライブのアクセスランプが見やすい位置にあるのは、とにかく歓迎すべきこと。

ディスクのアクセススピードは、A1F同様一級品。かなり速い部類に入る。

スロットのコネクタ部分は、補強の意味も兼ね金属でシールドされている

## これは便利！の周辺機器も充実してるぞ

専用ワープロU1の機能をほとんどそのままサポートしてるA1WXだけに、共通に使える部分も意外と多い。A1からU1へ文字データを変換するコンバートソフトは11月に発売予定。また下の写真のU1用イメージスキャナ(左)やハンディープリンタ(右)も、12月発売のIFカートリッジを使えば使用できる。

### FS-PK1

とってもスマートな外見の漢字プリンタ。JIS第２水準漢字もサポートした本格派だ。

MSXがワープロに進化したなら、必要不可欠なのがプリンタ。それも第２水準の漢字がちゃんと印字できて、しかも文字がキレイなものがイイ！　な～んて注文を付けだすと、意外に条件を満たした機種ってなかったんだよね。

それではプリンタまで面倒を見ましょう！　ってことで、パナソニックから10月に発売されるのがこのプリンタ。24ドット印字でお値段はなんと42,800円。これは買いだね。

### FW-RSU1W
### FW-PU1B

人気ワープロU1と共通点が多いのがA1WXの強みです。



バイオテクノロジー研究所の守衛室で、守衛に聞く。「こういうものだが」、「あ、ご苦労さまです」、「ところでねえ、リンダ・ウエストンさんて知ってる？」、「ええ、あの美人の方でしょ」、「どの部署だい？」。120へ。

# MSX2+のスタンダード機はコレだ

# FS-A1FX

お小遣いはあんまり持ってないけど、とにかくMSX2+が欲しい！　なんてキミなら『FS-A1FX』に注目。機能を切り詰めて、そのぶんMSX2+をグーンと身近なものにしてくれたニューマシンだ。まずはこれでパソコンの勉強をして、だんだんと機能を拡張していくなんてのもいいかもしれないね。

## 基本機能に重点

前に紹介したA1WXがMSX2+の豪華版機種なら、このA1FXは基本機能に重点を置いて作られたマシン。ちょっと乱暴ないい方をすれば、「A1WXからワープロ機能とFM音源を取り去ったのがA1FX」ということになるかな？　キーボードに多少の違いはあるものの、それ以外の基本設計はまったく同じ。低価格帯のマシンでは一番にコストダウンされそうな、キーボードの質的な面でも劣ることはない。MSX2+のスタンダードマシンと名乗っても恥ずかしくないだけの、出来の良いマシンに仕上がっているのだ。

また、これは旧A1ユーザーにとっても朗報なのだけど、A1WXに内蔵されているワープロソフトが、カートリッジで12月に発売されるという(価格未定)。JIS第1、2水準の漢字ROM内蔵で、MSX-JE対応。これを買ってきてマシンにセットすれば、A1WXに一歩近付くというわけ。拡張性あふれるMSXならではのワザだね。

## 内蔵ソフトも本格派

A1FXにディスクで付属するソフト(同じものがA1WXにも付属)は、ディスクツール、グラフィックツール、自然画ギャラリーの3種類。このうち2つのツールは昨年発売されたA1Fにも付属し、好評を博したものだ。面倒なコマンドを知らなくても、ディスクをフォーマットしたり、バックアップを取ったり。またMSX2のグラフィック機能をフルに生かしたお絵描きが、手軽に楽しめたりというもの。オマケのソフトなんてと軽く考えがちだけど、どうしてどうして。市販しても不思議でないくらい、なかなか使えます。

そして注目してほしいのが自然画ギャラリー。なんとジョージ・ルーカスがパナソニックのために作ったキャラクター、スパーキーの物語が、MSX2+ならではの約2万色で表示される自然画とともに語られるというもの。その画面の美しさには、だれもが目を見張ってしまうハズ。チャンスがあったら、ぜひ見てみようね！

### FS-A1FXの主なスペック

●メインRAM/64K●ビデオRAM/128K●ROM/80K(漢字BASIC)/16K(DISK-BASIC)/32K(内蔵ソフト)/128K(JIS第1水準漢字ROM)●カートリッジスロット/上面1、背面1●ディスクドライブ/右側面1●画像出力/RF、ビデオ、RGB●ジョイスティックポート/2●プリンタIF/1(セントロニクス社準拠)●カセットIF/1●備考/ポーズキー付属/連射機能有り/内蔵ソフト切り離しスイッチ付属/大型の独立テンキー採用/システムディスク(MSX-DOS、ディスクツール、グラフィックツール、自然画ギャラリー)

残りは、AかCか。どちらのプロジェクトを調べるか？　Aなら110へ。Cならば90へ。キミのカンは、はたしてどちらのプロジェクトを選んだかな？

# SONY

# ゲームは遊ぶもの？ それとも作るもの？

# ゲームプログラミングパソコン登場！

## HB-F1XDJ

いつまでもゲームで遊んでばかりじゃつまらない。せっかくキーボードが付いてプログラムも組めるMSXだから、もっともっとコキ使ってみたいよね。そこでソニーが発表したのがゲームプログラミングパソコン『HB-F1XDJ』。その名のとおり、MSXでプログラミングを楽しんじゃおうというマシンだ。シューティングファンのキミもRPGファンのキミも、遊びながらゲームが作れる付属ツールで、今日からプログラマーだ。

### 作る楽しさを満喫して

MSXでゲームをするのは楽しいけど、使い方次第ではもっともっと楽しいことができるハズ。この夏ソニーが発売した『センサーキッド』のカートリッジも、MSXを使った新しい遊びを作り出していたし、毎月Mマガが特集しているツールソフトも同じ。自分からコンピュータにどんどんアプローチしていって、積極的に使いこなすためのお手伝いをしてしまおうというものだ。

期待のMSX2+の新製品としてソニーから発売される『HB-F1XDJ(以下F1XDJと略)』も、そんな積極派人間をドーンと応援するようなマシン。BASICでプログラムしてシューティングゲームを作るまでを、サンプルソフトを折り込みながら解説してくれるツールが、ディスクで付属してくるのだ。ゲームのキャラクターを定義するスプライトエディタや、背景を描くためのグラフィックエディタ。さらにキ



「このプロジェクトBの班にリンダはいたんですけどねえ」、「Bのチームのメンバーは？」、「リンダと、それからチャック・オズモンド、それと、アラン・ワイス。その3人です。DNAの組みかえが仕事でした」。 149へ。

連射機能やスピードコントロール。これなしではむずかしいシューティングはクリアーできない。

これが本家本元、ソニーの集中インジケータゾーン。手前にはポーズキーもあるね。

ーボードを鍵盤に見立てて、演奏したとおりの音をデータとしてセーブできるツールや、ゲームの中でキャラクターを動かすための基本プログラムなどなど。専用の解説本とともに使えば、プログラムの基本をマスターするだけでなく、オリジナルのゲームまで作れてしまうというわけ。

## 日本語処理も本格派

ゲームプログラミングパソコンとして一級品のF1XDJは、日本語処理機能に関していっても一級品のマシン。MSX2+で拡張された漢字BASICをより使いやすいものにするため、連文節変換辞書ROMを内蔵。さらにJIS第1、2水準ROMも内蔵し、BASIC上で手軽に漢字入力が行なえるようになった。

実はこの連文節変換辞書というのはかなりのもので、ソニーから発売されているハンディーワープロ、PRODUCE(プロデュース)とほぼ同じ機能を持つ。辞書をROMで持っているため変換速度も速いし、何といっても専用ワープロの辞書。俗にいうタコ変換なんてものとはオサラバというわけ。

さて、ここでちょっと気になるのは、専用ワープロと同じ日本語処理機能を持ったF1XDJが、はたしてそのままワープロとして機能するかということ。残念ながら現状での答えはノーだけど、さまざまな活用法が考えられているぞ。そのひとつが、次のページで紹介するワープロソフト『文書作左衛門』。また『はがき書右衛門』なんて、なかなかユニークなタイトルの住所録ソフトも発売されるという。この2本は、いずれもインターレスモードをサポートしているので、画面表示文字数も大幅に増えているのが特徴だ。

またF1XDJの日本語処理機能はMSX-JE仕様に対応したものになっているので、ネットワークにアクセスしているときの漢字入力にも利用できる。だからF1XDJにモデムカートリッジをポンと差せば、それだけで立派な通信端末の誕生というわけだね。

## デザインに自信あり

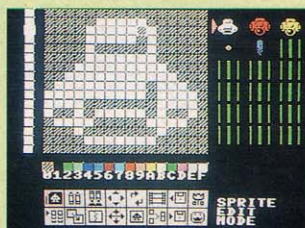
写真を見ればだれもが気づいたと思うけど、F1XDJの外観は昨年発売されたF1XDとほぼ同じ。わずかに違うのは、ディスクドライブの部分のカラーが変わったことくらいかな。コンピュータにしろ乗用車にしろ、毎年のようにモデルチェンジがくり返される中で、前と同じデザインの製品を作るのは、かなりの自信があってこそ。「ウチは日本のアップルを目指します」と、コンピュータの代名詞ともいえるアメリカのベストセラーマシンの名を引き合いに出したソニーの担当者の言葉は、その自信の現

## 遊びながらプログラムするゲームプログラミングツール

懇切丁寧な解説本と、このツールさえあれば、知らず知らずのうちにプログラムが組めるようになるというのが、ソニー自慢のゲームプログラミングツール。もちろん少しは勉強しなくちゃいけないこともあるけど、ほとんど遊び感覚で覚えられるのが魅力だね。

このツールに入っているサンプルは全部で5本。シューティングからアクション、ロールプレイング、アドベンチャー、そしてシミュレーションと、すべてのゲームのジャンルをサポートしているのだ。

なかなかカッコイイ、グラフィックエディタのタイトルだ。

この少年が中心となって、ゲーム作りの実例が進んでいく。

スプライトエディタの画面。これでキャラクターを設定する。

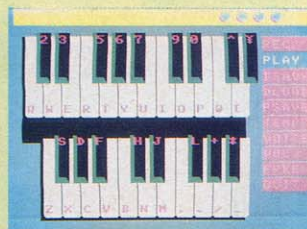
こんなゲームが、キミにも簡単に作れちゃうんだよ！

## FM音源も内蔵されたぞ!

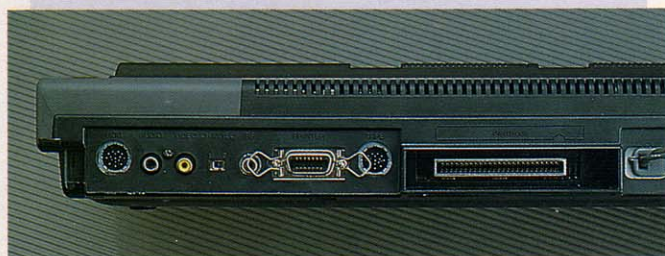
マシンの一角にある音符のマーク。これがFM音源を内蔵してるって印。これさえあれば、ゲームの効果音やBGMが大迫力になるってことは、みんな知ってるよね。でも"作る楽しさ"を目指すソニーは、ただFM音源の音を聞かせるだけでは満足しない。そこで登場したのがFM音源ミュージックエディタ。キーボードを鍵盤代わりに、自分の指でFM音源をプレイしてしまおうというものだ。作り出す楽しさが味わえるかな。

この音符マークがFM音源の証し　ちゃんとチェックしてね。

FM音源ミュージックエディタの画面写真だ。

「アラン、そこを動くなよ」。オレはブラスターをホルスターからぬき取り、アランの方向へ向けた。「もうわかっているんだ。動くなよアラン」。半分はあてずっぽうであるが、とりあえずは威嚇の意味も込めて。161へ。

われといえそうだ。
　そんなF1XDJのスペックを簡単に説明していくと、本体右側面に2DD方式のディスクドライブが。でもアクセスランプ自体は、本体上面の集中インジケータゾーンと呼ばれる部分にあるので、見にくいことはない。カートリッジスロットは、本体上面と背面にひとつずつ。初代F1のころから好評のポーズキーやスピードコントロール、さらにはシューティングゲームに不可欠な連射機能も、そのまま付けられている。また、このほかに、今回新たに加わったのがFM音源。MSX2+のオプション機能も、しっかりとサポートされたというわけだ。これでゲームの効果音も大迫力で楽しめるぞ。
　本体に付属するディスクは1枚。前にも書いたゲームプログラミングツールのほか、システムツール、サンプルゲーム、おまけのプログラムなどが入っているよ。

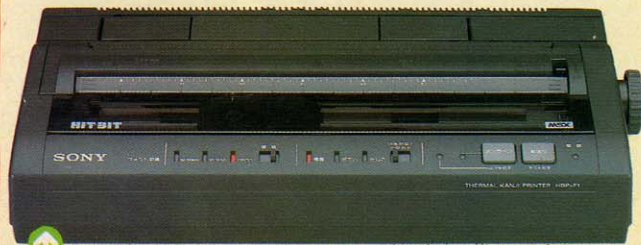
アクセス速度の速さでは定評のあるディスクドライブ。下にあるのはジョイスティックポートだ。

背面に並んだ各種のコネクタ端子。右側にあるのが、2番目のカートリッジスロットだ。

### HB-F1XDJの主なスペック

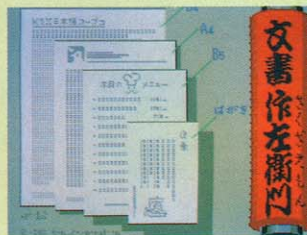
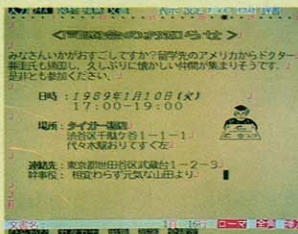
●メインRAM/64K●ビデオRAM/128K●ROM/80K(漢字BASIC)/16K(DISK-BASIC)/256K(JIS第1、2水準漢字ROM)●MSX-JE標準装備(辞書約15万語、ハンディーワープロPRODUCEと同等品)●FM音源内蔵●カートリッジスロット/上面1、背面1●ディスクドライブ/右側面1(2DD方式)●画像出力/RF、ビデオ、RGB●備考/ゲームプログラミングツール(各種エディタ、システムツール、サンプルゲーム、おまけプログラム、MSX-DOS)/ゲームプログラミング解説本/BASIC解説書/BASIC文法書付属

## あると便利な周辺機器

　すでにMSX2を持ってる人も、新たにMSX2+を購入しようと思ってる人も。マシンの用途をグ～ンと広げてくれる周辺機器に注目しちゃおう。
　まず左の写真がMSX標準日本語カートリッジ『HBI-J1』。F1XDJに内蔵された日本語処理機能を、ひとつのカートリッジにして発売するものだ。旧F1や、次に紹介するF1XDmk2のユーザーは注目だね。価格は17,000円で10月21日発売。
　次は24ドットの漢字サーマルプリンタ『HBP-F1』。JIS第2水準漢字までサポートした本格派で、価格44,800円で発売中。

これさえあれば、MSX2でも漢字BASICが使えるのだ。

英文3種、和文3種のマルチフォント。はがき印字も簡単にできる。

## MSX初、インターレス表示のワープロソフトに注目!

　F1XDJそしてMSX標準日本語カートリッジHBI-J1の発売にともなって、ソニーから発売される2本のアプリケーションソフト。まずひとつ目が、MSXで初めてインターレスモード（ふたつの半ドットずれた画面を交互に表示し、横40文字の漢字表示を可能にするモード）をサポートしたワープロソフト、『文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)』だ。付属のイラストディスクを使用すれば、文書中にイラストを表示したり、簡単な作画をすることも可能。強調や下線付きなどの文字装飾もできるぞ。10月21日発売で、2DDディスク2枚組、価格は6,800円だ。
　そしてもうひとつが『はがき書右衛門(かきえもん)』。なんと毛筆での宛名印字、はがき文書の作成が可能な住所録だ。登録できる件数は1,000件まで、もちろん検索だってOKだ。また面白い機能として、通信カートリッジHBI-1200と組み合わせたオートダイヤルもある。発売は10月21日、2DDディスク3枚組(システムと毛筆フォントが2枚)で、価格7,800円だ。

なかなか渋いタイトル画面。文章を書こうって気にさせるね!?

インターレスモード専用なので、表示文字数が多いのが特徴。

辞書はROMでマシンやカートリッジにあるので、変換も速い。



「だまれ！　だまるんだ！　スナッチャーは人間より高等だ！」。さて、彼の言うとおりにだまるか、それともさらに挑発してみるか。これは大きな賭けである。命を賭けた。だまるなら139へ。話し続けるなら169へ。

# MSX2をトコトン究めちゃえ

## HB-F1XDmk2

MSX2+も気にはなるけど、ボクはそれよりMSX2を完全にマスターしちゃいたいんだ！　なんて意欲に燃えてるキミは、HB-F1XDmk2に注目だ。機能はそのままで、F1XDよりさらにコストダウン。その上、専用のF1ツールディスクが付いて、プログラミングの勉強だって遊びながらできちゃうのだ。

### プログラマーを目指せ

〝作る楽しさ！〟を追求するソニーは、このHB-F1XDmk2に『特製プログラミングおたすけディスク』という愛称のツールディスクを付属。これさえあれば、上位機種のF1XDJと同じように、遊びながらゲームのプログラムが作れてしまうわけ。MSX2を究めようなんて意欲に燃えてるキミなら、ぜひチャレンジしてみたいものだね。

ツールディスクに入っているのは、9コマのイラストでアニメーションする、アニメツール。スクリーン5～8までをサポートしたグラフィックツールと、その画面をモノクロで印字するハードコピープログラム。BGMを作ったり、スプライトを定義するためのツール。そしてキャラクターを動かすための基本プログラムや、簡単なシューティングプログラムなど。これらを上手に利用すれば、キミのオリジナルゲームが作れるというわけだ。

このほかにも、おまけのゲームが5本。さらに目覚まし時計やディスクコピー、ファイラーなどの、お便利ツールも付いてるぞ。

### 基本性能はF1XD

F1XDがF1XDmk2に進化して変わったのは、ディスク部分のカラーリングと価格だけ。基本スペックはF1XDとまったく同じと思っていい。でも、前のページで紹介した、MSX標準日本語カートリッジHBI-J1と併用すれば、漢字BASICを使うことも可能。FM音源に関しても、FMPACをスロットに差せば使えるってことは、みんな知ってるよね。

ということは、F1XDmk2は自然画表示機能や横スクロール機能がないMSX2+(のようなもの)のベースマシンとなり得るわけ。文書作左衛門やはがき書右衛門も使えるので、とにかくMSXで安価に漢字を使ってみたい！　なんて人なら、注目してほしいマシンだ。

もちろん、スピードコントロールや連射、ポーズキーなども付属しているので、ゲームマシンとしての機能も十分。でも、どうせなら、プログラミングやワープロ、通信と、さまざまな分野に活用してみたいよね。そして、それができるだけの基本性能をF1XDmk2は秘めているのだ。

#### HB-F1XDmk2の主なスペック

●メインRAM/64K●ビデオRAM/128K●ROM/48K(MSX2-BASIC)/16K(DISK-BASIC)●カートリッジスロット/上面1、背面1●ディスクドライブ/右側面1(2DD方式)●画像出力/RF、ビデオ、RGB●ジョイスティックポート/2●プリンタIF/1(セントロニクス社準拠)●カセットIF/1●備考/F1ツールディスク『特製プログラミングおたすけディスク』(各種エディタ、システムツール、サンプルゲーム、おまけプログラム、MSX-DOS)/BASIC解説書付属/ディスク内蔵MSX2で最安価のマシン

「研究所の分室はどこにありますか？」、「コウベ大橋の、アイランド側のたもとですが」、「そこで、今日あなたががいたと証明してくれる人はいますか？」、「残念ながら、誰もいませんね」、「そうですか、わかりました」。83へ。

SANYO

# コンパイラ内蔵で、とにかく速い速い！

SANYO WAVY70FD
11月4日発売予定　価格64,800円

## 違いがわかるユーザーに贈る

## WAVY70FD

スマートなボディーに1台のディスクドライブと2つのスロット、そしてJIS第1水準の漢字ROM、FM音源を詰め込んだ『WAVY70FD』。きわめつけが、BASICコンパイラを内蔵したということ。これはただのパソコンではない。MSX2+を本当に使いこなす自信のある人に、使ってほしいマシンだ。

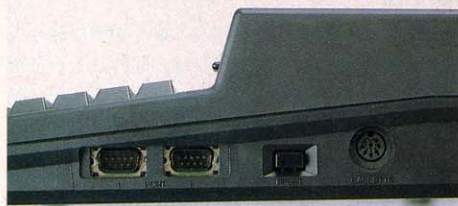
### MSXパソコン宣言

エリートビジネスマンの机上に置かれたステーショナリー。システム手帳にはじまり、電卓、電話、そしてハンディーコピーと、黒を基調としたものが多い。外観も曲線が巧みに取り入れられ、タフな毎日の仕事で疲れた精神をいやすかのようだ。そんなビジネスマンのオフィスに、そのままスッと溶け込んでしまいそうなマシンが、サンヨーの『WAVY70FD(品番PHC-70FD)』。シンプルでさりげないデザインが美しい。

今まではゲームソフトの充実もあって、ゲームマシンというイメージの強かったMSXだけど、これからは別。プログラミングにビジネスに、もっともっと使われてもいいハズだ。そんなことを思わせてくれるのが、このWAVY70FDというわけ。



ブラスターが青い光を発した。ビシュッ！　スナッチャーの頭部がくだけた。が、スナッチャーのこぶしは、その主の動こうとした向きに忠実に、オレの心臓目がけて飛んで来ていた。グスッ、と音がした。108へ。

プログラミングの息抜きにゲームを楽しもう。連射機能とポーズキーが付属。右はディスクだ。

上部の厚い部分にディスクドライブが収まっている。中央にあるのはリセットキー。

本体背面には、各コネクタ類が整然と並んでいる。MSX2+の機能を引き出すにはRGB出力は必需品だ。

## MSX用カラーモニターも発売

WAVY70FDの発売に合わせ、サンヨーからカラーモニターが発売される。型番はCMT-A14F1。11月21日発売で、64,800円。14インチのデジタル/アナログRGB両用タイプのものだ。通常は別売のMSX用アナログRGBケーブルも付属。大口径スピーカーと、画面の角度を自由に変えられるチルト機構も付いた。

横80文字にスクリーンを設定してプログラムを組んだり、漢字を表示させたりするには、アナログRGB入力を持ったモニターはなくてはならないものだ

## BASICコンパイラ内蔵

このWAVY70FDが、これまでのMSXと決定的に違っているのは、本体にBASICコンパイラを内蔵してしまったということ。〝コンパイラ〟という言葉に耳慣れない人も多いと思うので、簡単に説明してみるね。

たとえば、自分でプログラムを作ってみようと思ったとき、ほとんどの人が最初にトライするのはBASIC言語だよね。〝PRINT〟とか〝IF〟なんて、見覚えのある英単語がコマンドになってるから、カンのいい人だと意外と早くマスターしてしまうみたいだ。

もーちょっと本格的になってくると、次に取りかかるのがマシン語。これはその名が示すように、マシン本体にわかりやすい言語だ。ボクたちにとっては意味のない数字の羅列がプログラムで、マスターするのはなかなか難しいけど、なんでトライするかといえば、プログラムの実行速度がとにかく速いから。

それじゃBASICみたいにわかりやすくて、マシン語みたいに速い言語があればいいね！　というわけで登場するのがコンパイラ。よく、走りながら考えるか、走ってから考えるか、なんてことがいわれるけど、コンパイラは考えてから走る言語（ちなみにBASICは考えながら走って、マシン語は走ってから考える!?）。プログラム自体はほとんどBASICと同じだけど、BASICがその内容をいちいちマシンにわかるように翻訳しながら実行するのに対し、コンパイラはまずプログラムの内容を全部翻訳してから、一気に実行するというわけ。BASICの15～20倍の速さだというから、その実力のほどがわかるね。

そんなコンパイラを内蔵しちゃったんだから、WAVY70FDがゲームをするためだけのパソコンじゃない、ってこともわかるよね。これまではユーザーがマシンを選んでいたけど、これからはマシンがユーザーを選ぶ時代。キミは選ばれしユーザーになれるかな？

## こ〜んなデモディスクも付いている

MSX2+の自然画表示機能と、WAVY70FDに内蔵されたFM音源。さらにはBASICコンパイラの素晴らしさを、みんなにわかってもらうために、デモディスクが付属してくる。下の写真はその一部。かわいい川口すみえちゃんの自然画をバックに、FM音源で彼女のデビュー曲が流れるという仕組みだ。

どう、写真と全然変わらないでしょ？　MSX2+の画面だよ。

漢字BASICだから、こんなことも簡単にできるんだ。

### WAVY70FDの主なスペック

●メインRAM/64K●ビデオRAM/128K●ROM/80K(漢字BASIC)/16K(DISK-BASIC)/128K(JIS第1水準漢字ROM)/16K(BASICコンパイラ)●カートリッジスロット/上面2●ディスクドライブ/上面1(2DD方式)●FM音源内蔵●画像出力/RF、ビデオ、RGB●備考/デモディスク(自然画、FM音源、BASICコンパイラ)/ポーズキー付属/連射機能有り/取扱説明書/MSXプログラミング入門書/拡張BASIC説明書/MSX2+唯一のBASICコンパイラを内蔵/フロントローディング方式によりディスクドライブの操作性を向上

「考えたのさ。もし、ビル・オサリバンがスナッチャーだった場合、リンダを殺したのは、ビル——つまりスナッチャーのお前じゃなくて、スーザン・村岡だってな」「ほほう」。162へ。

続報! MSX2+徹底レポート

これまでのページで、MSX2+の新しいハードに関する情報を紹介してきた。こんどはMSX2+がMSX2に比べて、どの機能がどうパワーアップしたかを、先月に続いて、おさらいしてみよう。

## これがMSX2+の特徴だ!

じゃあ、MSX2+でパワーアップされた機能を順番に説明していくことにしよう。

まずはグラフィックに関係するところ。VDP(ビデオディスプレイプロセッサの略)が従来のV9938からV9958にバージョンアップされたんだ。これにより表示できる色数は、MSX2では256色のところがMSX2+では19,268色とグーンと増え、自然画の表示もとても美しくなった。これにはYJK方式と呼ばれるデータの処理の方法を採用していて、VRAMの容量は今までと同じ128K。SCREENモードが10から12まで追加され、自然画表示などに対応している。

同様にVDPが新しくなって、1ドット単位の横スクロールもできるようになった。"SET SCROLL"というステートメントが追加され、従来の上下方向に加え左右方向にも滑らかにスクロールするようになったわけ。

お次は、FM音源。パナソフトから『FMパナアミューズメントカートリッジ』が発売されて以来、FM音源対応のソフトも結構でてるから、一度は耳にしたことがあるんじゃないのかな。この音源は正式にはMSX-MUSICと呼ばれ、PSG(いままでのMSXに内蔵されている音源)だけのときと迫力が違って臨場感タップリ。ただ、これはオプション機能だから、すべてのMSX2+のマシンに搭載されているわけではない。注意してね。

最後にJIS第1水準漢字ROMが標準で搭載され、漢字BASICがサポートされたこと。これによって、単漢字変換ながらBASICプログラム上で漢字が簡単に使えるし、ワープロカートリッジと併用すれば、連文節変換もバッチリだ。

### SCREEN12 自然画モード

⬆ネットワークのコーナーでおなじみの千倉真理だ。

### SCREEN8 256色モード

⬆自然画モードの写真と比べると違いがよくわかるね。

## YJK方式とは?

さっき出てきたYJK方式ってナンだ? と疑問に感じる人も多いと思うから、ここでちょっぴり説明をしてみよう。

これは、色や明かるさのデータをある程度圧縮して、まとめて取り扱うやりかた。横256ドット×縦212ドットの解像度で、1ドットあたり8ビットで情報を持ち、連続した4ドットを一組として処理するというもの。Yというのはドットの明かるさ、JとKが色を表わしている。圧縮されたデータを画面に表示するには、変換式によってRGB信号に変えている。

ところでこの方式は、完全YJKモードとYJK/RGB混在モードに2つに分かれていて、完全YJK方式はSCREEN12で使用し、このときに19,268色の表示が可能となる。また混在モードは、自然画に重ねて図形や文字を表示することができるもの。前者に比べて表示できる色数が多少減るけど、ゲームにも応用がききそうだ。SCREEN10と11で使用。

⬆ホラッ、このように微妙な色の変化の具合まで、ハッキリと表示することができるんだぞ。



チャック・オズモンド、アラン・ワイズ、ビル・オサリバン、スーザン・村岡、トニー・キャニング、そしてオレ。さて、この中にスナッチャーがひとり存在する。誰であろうか? もう一度データを整理しよう。151へ。

# JIS第1水準漢字ROM搭載だ!

前のページでもチラッとふれたけど、MSX2+にはJIS第1水準の漢字ROMが標準で搭載されている。いままでは、マシンによっては内蔵されているものもあったりと、マチマチだったけどね。それから、第2水準の漢字についても、はじめからサポートしてるマシンが増えてきた。また、MSX2にあった〝PUT KANJI〟命令も第2水準漢字までサポートするようになった。

⬆このように漢字の文字列をBASICプログラム中で使用することができる。

MSX2+で漢字を使用するには、まず最初に〝CALL KANJI〟命令で、漢字ドライバを起動させてから行なう。MSX-JE仕様のワープロソフトがあれば連文節変換、なくても単漢字変換が使えるから、手軽に漢字が入力できるというわけ。このように共通の日本語入力のルーチンを使用できるのは、大きな魅力なのだ。これによって日本語処理能力がグーンとアップしたことになるぞ。

こうして漢字入力が標準でサポートされるようになると、データベースや表計算などビジネス用のアプリケーションソフトも、いっそう充実してきそう。MSXパソコンがいろんなニーズに応えられるようになって、今後の展開にますます期待がかかってくるわけだね。

# MSX-DOS2に関する話

まず、いきなりで恐縮なんだけど〝ゴメンナサイ〟です。8月号の日本語MSX-DOS2のコーナー、ビクターHC-95に関する記事中に、ターボモードで動作するとありますが、誤りでした。ゴメンナサイ。また、拡張スロットでのDOS2の使用はできませんので1スロットマシンの場合、『MSX-WriteⅡ』などのMSX-JE仕様カートリッジと併用することはできません。そのため漢字入力はDOS2でサポートされている単漢字変換のみとなります。

ところでDOS2では、RAMディスクの機能が使えるというのを知っていたかな。RAMディスクというのは、あまっているメモリをディスクのかわりとして使用するもの。つまり高速に処理ができるわけだね。大量のデータを取り扱ったり、大規模なプログラム開発などが、容易にできるようになったんだ。

⬆MSX-DOS2のパッケージの中身だ。マシン本体のメインRAM容量によって、2つのタイプがある。

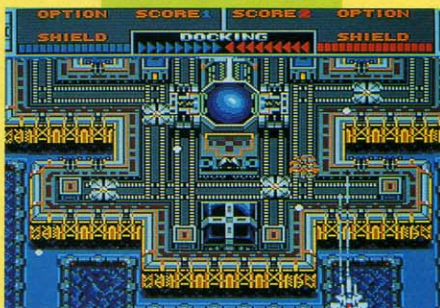
# 続々とMSX2+対応のソフトがでるぞ!

せっかく新しいハードができたことだし、その機能を十分に使いこなすソフトがほしくなるのは、当然といえば当然でしょう、ネ。そんなボクらの期待に答えて、MSX2+対応の新しいソフトが続々と出てくるぞ。ということは、もうすぐ2+の特徴であるFM音源や横スクロール、美しいグラフィックなどを十分に楽しめてしまうというわけ。

とくに、ゲームソフトは音楽のよしあしでイメージが変わってくる、と思っている人が多いんじゃないかな。すでにFM音源対応のソフトは何本も出ていて、実際に使ってみた人も多いと思うけど、やっぱりヨイ。臨場感あふれるというか、ついその気になってハマッてしまうんだよね、これが。

それに加えてグラフィックがきれいだと、いうことなし! 滑らかなスクロールで細かい動きができるから、シューティングゲームなどは、燃えてしまうんだろうなあ、きっと。

ここに紹介したのは『レイドック2』と『F-1スピリット3Dスペシャル』の画面。詳しい内容については、Mマガ今月号のNEW SOFTのコーナーで取り上げているから、よーく読んでね。絶対だよ。

## レイドック2

⬆BGMは、FM音源対応。またオープニングデモでは、自然画モードが使われている。

⬆縦、横、斜めの3方向に1ドットずつの滑らかスクロールをする。ジョイスティック対応。

## F-1スピリット3Dスペシャル

⬆装備をチューンナップしているところ。自分の好みのパーツを揃えていくのだ。

⬆走行中の画面だ。アップダウンや左右に流れる町並みまで、臨場感タップリなのです。

「ん、ついてるけど」、「え!?」。その次の瞬間、硬質ガラスのケースをブチ破り、スナッチャーが飛び出してきたのだ! スナッチャーのこぶしはトニーの後頭部をとらえた、ボコッ。そして次の瞬間にはこちらへ……。79へ。

## こんなところにもMSXが活躍している!

# MSX FOR FA
(ファクトリーオートメーション)

**みんなFAって聞いたことあるかな？ ファクトリーオートメーションの略で、工場などの自動化のこと。そこでMSXを利用してFAを進めていると聞いたので、さっそく取材に行ってみた。**

⬅ここが開発が行なわれている部屋だ。さすがにいろんな機器がたくさんある。

### いったいどんな物なの

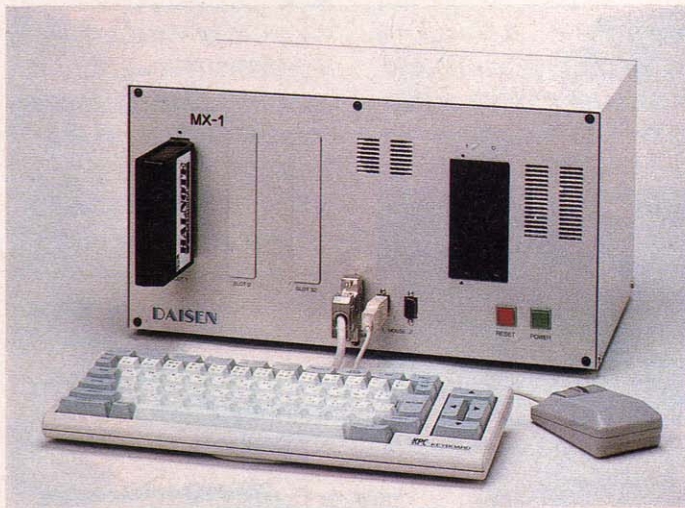
OAという言葉は、わりと耳にすることがあるよね。オフィスオートメーションの略で、職場に花、じゃなかった、ワープロとかパソコンを導入して、仕事の効率を向上させること。同じように、工場にコンピュータなど入れて効率化を図るのがFAだ。

そのFAにおいてMSXが使われているというのを聞いた。いったいどんな物？ ムクムクと興味がわいてきたぞ。そんなわけで製造元の大山産業株式会社に取材に行ってみた。地下鉄千代田線の湯島の駅から歩いて約5分で到着。われわれをニコヤカに出迎えてくれたのは、社長の坂口さんだ。

――さっそくなんですが、FA用にMSXを使うことになったきっかけは何ですか。

**坂口**　じつは、最初からMSXを取り扱っていたわけじゃなくてね。たまたま私たちのユーザーの方から、MSXを使ってシステムを組みたいという要望があったんですよ。それで、いろいろ調べてみると、すべてを一括して大型のコンピュータに制御させるのじゃなくて、ラインごとにとか、生産規模に見合ったシステムとかのニーズがかなりあったので、開発に踏み切りました。

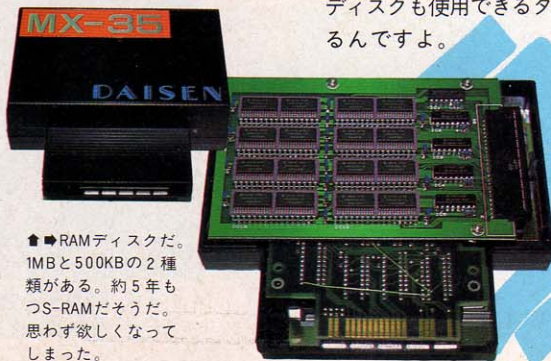
――具体的にはどういうところで使われるんですか。

**坂口**　工場のライン監視用やビルのテナントの端末、会議室の予約などに使われるみたいですね。ただ、ユーザーの方もまだ使いはじめて日が浅いのでソフト開発している状態です。

――性能とか周辺機器はどうなっているんでしょう。

**坂口**　やはり、パソコンを工業用で使おうとすると、拡張性が問題になりますね。あれも使いたいこれも使いたいと、技術者のほうから要望がいろいろ出るみたいでね。それで、拡張3スロットとZ80スタンダードバスを採用しています。そのほかにフロッピーディスクコントローラや、RAMディスクなどがあります。

――RAMディスクですか。

**坂口**　S-RAMを使った、500Kバイトと1Mバイトの2種類があります。ディスクコントローラは、2HDのディスクも使用できるタイプもあるんですよ。

⬅大山産業㈱の坂口社長。FA用のMSXについての今後の展開を熱っぽい口調で話していたのが、印象的だった。

⬆➡RAMディスクだ。1MBと500KBの2種類がある。約5年もつS-RAMだそうだ。思わず欲しくなってしまった。

「リンダは、麻薬ルートを、タレ込もうとして、保護を求めたんだ。ある敵対組織にな。そこで、スーザンに始末させたのさ。なかなか冴えてたのに、おしかったねえ、はははは」。うぐっ。背骨折れたみたい……。　END

## エッ、ゲームもできる!?

そこで、実物を見せてもらうことになった。ふだん見慣れているはずのMSXだけど、こうなるとまったく別のコンピュータみたいだ。

**坂口**　みなさんが使われているMSXと変わりませんよ。ゲームだってできるし。

――エエッ、ゲームも！

そのときちょうど持っていたのが『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』のディスク。どうしてジンギスカンのフロッピーを持ち歩いているんだろう、と疑問に思わないでね。とにかくプレイしてみた。当然のことだけど、同じ画面が映って同じようにプレイできたのだ。ウーン、オモシロイ。

――やっぱりこうしてプレイしてみるとMSXだと実感しますね。

**坂口**　ええ、ゲームだけではなく、『MSX-WriteⅡ』や、『HAL NOTE』のワープロソフトなど、一般のソフトも使えます。また漢字などをサポートしているMSX-DOS2をROMで搭載しているし、BASICやそのコンパイラも内蔵しています。こうした工業用、産業機器用にMSXを使うというのも、いまあるソフトをそのまま利用できる点が大きいですね。ただ、RS-232Cなどの通信のところで、工夫が必要になりますけど。

――MSXのソフト開発用マシンとしては、どうでしょうか。

**坂口**　いまのMSXの環境をすべて使えるし、先ほどのRAMディスクなどで、かなりのスピードアップが図れると思います。

――ちなみに、記事を読んだ読者が、このMSXがほしい！　と申し込んだら？

**坂口**　もちろん、お売りしますよ。ただ個人で購入するには、少し価格が高い、という気がしますね。

――このMSX以外はどういう物を扱っているんですか。

➡MX-2021でぜひゲームをやらせてほしいとお願いしてしまった。なにもここでジンギスカンをプレイすることはないのにね。

**坂口**　おもに看板用のフィルムを切るプロッタのハードとソフトを取り扱っていて、今はそれをMSXを使った小型のシステムとして開発している最中です。現在、看板の文字の主力はフィルムになっていて、何年間かたってもなかなか色落ちしないなどの利点があります。これを小規模なシステムで、たとえば文房具屋さんに行けば、その場で注文通りのフィルムを買えるようにしたいですね。

――今後、MSXを使ったいろんなシステムが出てきそうですね。

➡とってもタッチがよくて、使いやすいキーボードだ。できれば持ち帰りたかった!?

### ●●●取材を終えて●●●

まず率直な感想として、いろんな分野でオートメーション化の需要が大きいことを感じた。現場としては、わざわざ大型コンピュータで制御するほどのものではないが、しかし一方でオートメーション化を進めたい、というところにMSXがピッタリだったのだろう。

いままではどうやっていたかというと、MSXや他のパソコンを分解して基板を取り出し、それにいろいろな周辺機器をつけて使っていたとのこと。苦労してたんだね。

お話を聞いていると、坂口社長も最初は、MSXはゲームが中心だ、と思っていたそうだ。ところが、この分野で使ってみると、いまあるソフトがそのまま利用でき、16ビットマシンのMS-DOSとの互換性があることなどで、引き合いが増えたらしい。

MSXにもいろんな使い道があるんだなあ、と感心させられた一日だった。

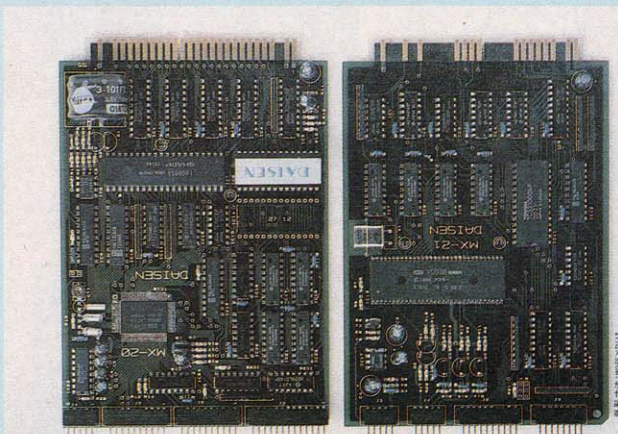
## MX-2021機能仕様

本文中に出てきたコンピュータ及び周辺機器の仕様と価格を紹介しよう。

●本体（MX-2021）
- CPU ……………………… Z80A
- ROM………………128Kバイト
- RAM………………128Kバイト
- VRAM ……………128Kバイト
- インターフェイス…マウス2個、プリンタ、シリアル(RS-232C)、PSG（8オクターブ3音出力）
- バス ……… IEEE（Z-80STD）に準拠
- 価格…………………89,000円

●フロッピーディスクコントローラ
- MX30A（2DD）
- 価格 ……………… 38,000円
- MX30B（2DD/2HD）
- 価格 ……………… 52,000円

●キーボード（MX-400）
- 価格…………………11,000円

●バス用マザーボード
- MX-200(Z-80STDバス用、10スロット)
- 価格…………………19,000円
- MX-201(MSXバス用、3スロット)
- 価格 ………………… 8,500円

⬆8ビットボードコンピュータMX-2021の基板だ。㈲大山産業株式会社☎03・835・8867

「そうだ。今や、オレがこの場をとりしきっているんだ。お前は今やジャンカーじゃない。ただの小市民さ。さあ、ひざまずくんだ。ほーれ」、オレはす早く壁際のブラスターに飛びついた。157へ進め。

特別読切

# マウスを使ってゲームをしませう!

**最近、マウス対応のゲームが増えている。しかしそれらのほとんどはパズルまたはアドベンチャーゲームである。そこで、知る人ぞ知るマウスの利用法を紹介しようというわけなのです。ほんとに。**

## マウスはトレンディーなアイテム

MSXのゲームにも、ようやくマウス対応のゲームが目立ちはじめた。マウスというと、ビジネスっぽいイメージがあるようだ。色でたとえると、さしずめグレーといったところだろう。しかし、最近はグラフィックエディタなどをはじめとするツール類のほか、アドベンチャーゲームやパズルゲームにもマウス対応のものが発売されるようになった。マウスの利点は、第一に片手で操作できること。右手にマウス、左手にソフトのマニュアル、なんてこともできるわけだ。第二にスムーズな操作ができる点だ。ツールでグラフィックを描く場合はとくにマウスのよさを痛感する。マウスを持っている私の友人からいろいろ聞いてみたが、前述した2点を強く主張していた。ほかには小さくて持ち運びに便利、かわいい、ハイソサエティーな気分になる、持ってるだけで自慢できるなどの意見があげられた。

しかし、いくらマウスが使いやすいからといって、対応するソフトがなければ無用の長物だ。マウス対応のソフトもいくつか発売されてはいるが、全体の割合から見ると、まだ数は少ない。

そんな夏のムシ暑い午後、MSXマガジン編集部のアンケートはがきを読んでいると、こんなのがあった。抜粋で紹介しよう。

「マウスでシューティングゲームがしたいです。お願いします」

あれ？　と私は思った。もしかして、読者のなかには"マウスのジョイスティック化"の方法を知らない人が多いのでは？　えっ、キミも知らないの。じゃあキミだけに(どこが！)教えてあげるっ!!

☗このなんのヘンテツもないマウスが、ジョイスティックになっちゃうんだから。

☗片手でゲームができると、ほら、こんなにリラックスしてプレイができるのよ。

## マウス対応のゲームたち…

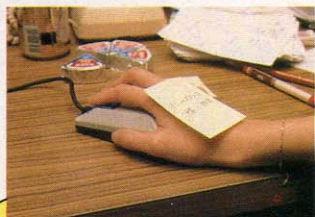
### ソリテアロイヤル

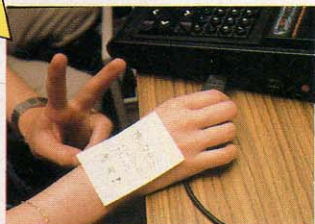
バリエーションの豊富さと洗練されたゲームデザインが好評の『ソリテアロイヤル』。アローカーソル(矢印)をカードに合わせてひっくり返すところは、実際のカードを使っているような臨場感がある。

### 殺意の接吻

よく練られたシナリオと写実的なグラフィックが、まるで映画を観ているような気にさせてくれる本格推理アドベンチャー。こういった選択式のアドベンチャーは、だんぜんマウスがプレイしやすい。

## ほ〜ら、これだけでグー

マウスでジョイスティック対応のゲームをプレイするには、それなりの準備が必要だ。とはいってもそんなにむずかしいことではない。チョチョイのチョイで、ほーら。ね!!

☗まずマウスを用意する。そして、両方のボタンを押すのだ。あまり強く押すと指がツッてしまうので注意が必要だ。

そして

☗MSXの電源を入れたら、マウスのボタンを押したまま、ジョイスティックポートにマウスを差し込む。これだけでOK！

彼を呼んでもらった。さっそくアリバイを洗う。「昨日の晩の行動をお聞かせくださいな、アランさん」、「昨日は研究所から帰って、ずっと家にいました」、「ひとりで？」、「もちろん。独身ですから」、「そーですか」。 141へ。

## ゲーム はもうビジネス感覚に！

前のページでいった〝マウスのジョイスティック化〟について少し詳しく説明しよう。本来、MSXでマウスを使う場合、ソフトウエア上でマウスを制御しなければならない。だから、アクション性の高いゲーム（とくにシューティングゲーム）は、マウスを制御するプログラムが組み込まれていないのだ。理由はいうまでもない。ジョイスティックやカーソルキーのほうがプレイしやすいからだ。ところが、マウスを制御するプログラムが組み込まれていない（マウス対応でない）ソフトでも、ジョイスティック対応であれば、ジョイスティックのかわりにマウスを使用することができるのだ。マウスのマニュアルにそのことが書かれているのもあるようだが、マニュアルに目を通さないユーザーが多いらしく、その方法を知らないピープルも少なくないのだ。その方法というのは、前ページに載っているので、マウスを持っている人はゼヒ試してほしい。

それではいざ、マウスでゲームをいたしませう!!　基本的にジョイスティック対応のゲームであれば何でもできるが、やはりシューティングゲームがおススメです。

## おすすめ！

ここ一年間で発売されたシューティングゲームは、どれもスリリングでおもしろい。そこで編集部がチョイスしたシューティング3本を紹介しよう。

まずは『アレスタ』。はっきりいって興奮するぜ。あのスピード感、あのグラフィック、そしてあのサウンド。フツーにジョイスティックでプレイしてもおもしろいけど、マウスで遊ぶとさらにエキサイティング！

⬆シューティングゲームの最高峰、『アレスタ』。ジョイスティックで全面クリアーできる人は、ぜひマウスでプレイして。

## チャレンジ！

⬆うぇ～、気味悪い！　サイバーな雰囲気がプレイヤーを魅了する『R-TYPE』。ただでさえ難しいのに、マウスだと……。

そして2本目は『R-TYPE』。マウスでプレイするには少しツラいかもしれない。あの敵の猛攻撃にマウスがついていけるか!?　自称シューティングゲーマーのキミ、挑戦してほしい。

## 応用

3本目はちょっと懐かしい『ツインビー』だ。なぜこのゲームを取り上げたかというと、マウス2個を1人で操作して遊んでほしいのだ。そう、1人で2人同時プレイを楽しんでほしいのだ。でも、ちょっとマヌケだね、これ。

⬆ちょっぴりレトロな『ツインビー』。マウスでプレイするとメチャクチャ難しい。

⬆見ためはマヌーだが本人は真剣!!　これが〝1人で2人同時プレイしてる人〟だ。

## マウスゲーマーからひとこと…

マウスでゲームをしてると、いつも白い目で見られてたけど、これでやっと大手を振ってプレイできるってもんだ。ウルウル、うれしいな～。

で、一応『ザナック』のMSX版とMSX2版を、マウスでクリアーした経験から（自慢してたりして……）、みんなにアドバイスね。ハッキリいって横スクロールには向きません。『グラディウス』とかやってみたけど、1面もクリアーできなかったもんな。やっぱりコンパイルが得意な、縦スクロールタイプのものがプレイしやすいよ。ザナックで敵の弾をすり抜ける感覚なんて、国道246（ニーヨンロク）で3車線使って運転してくのと一緒。クセになるよ～！

⬆〝マウス使い〟のLEO氏。彼はマウスなしではゲームができないらしい。

## しかし 思わぬ落とし穴が……

ジョイスティック対応なら、どんなゲームでもできるわけだが、それはあくまでも理論上のことであって、たとえばロールプレイングゲームのようなものは、やはりマウス向きではない。理由はかんたんである。遊びづらいからだ。実際にプレイするとわかると思うが、マウスに向いているゲームは、画面が強制スクロールするか、または、まったくスクロールしないゲームかのどちらかである。ロールプレイングゲームの大半が任意スクロールをするものだ。ちょっと移動するにも、かなりのスペース（マウスを動かすための）が必要となるのだ。ジョイスティック対応なら何でもいいわけではないのよ。

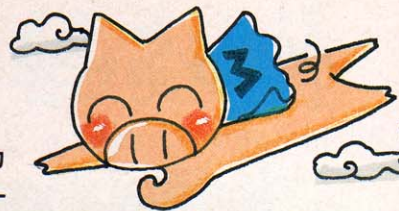
⬆人気の『イースⅡ』。これはマウス向きじゃないね。マップも広ーいしね。あー。

⬆任意でスクロールするゲームは、少なくともこれくらいのスペースがなきゃね。

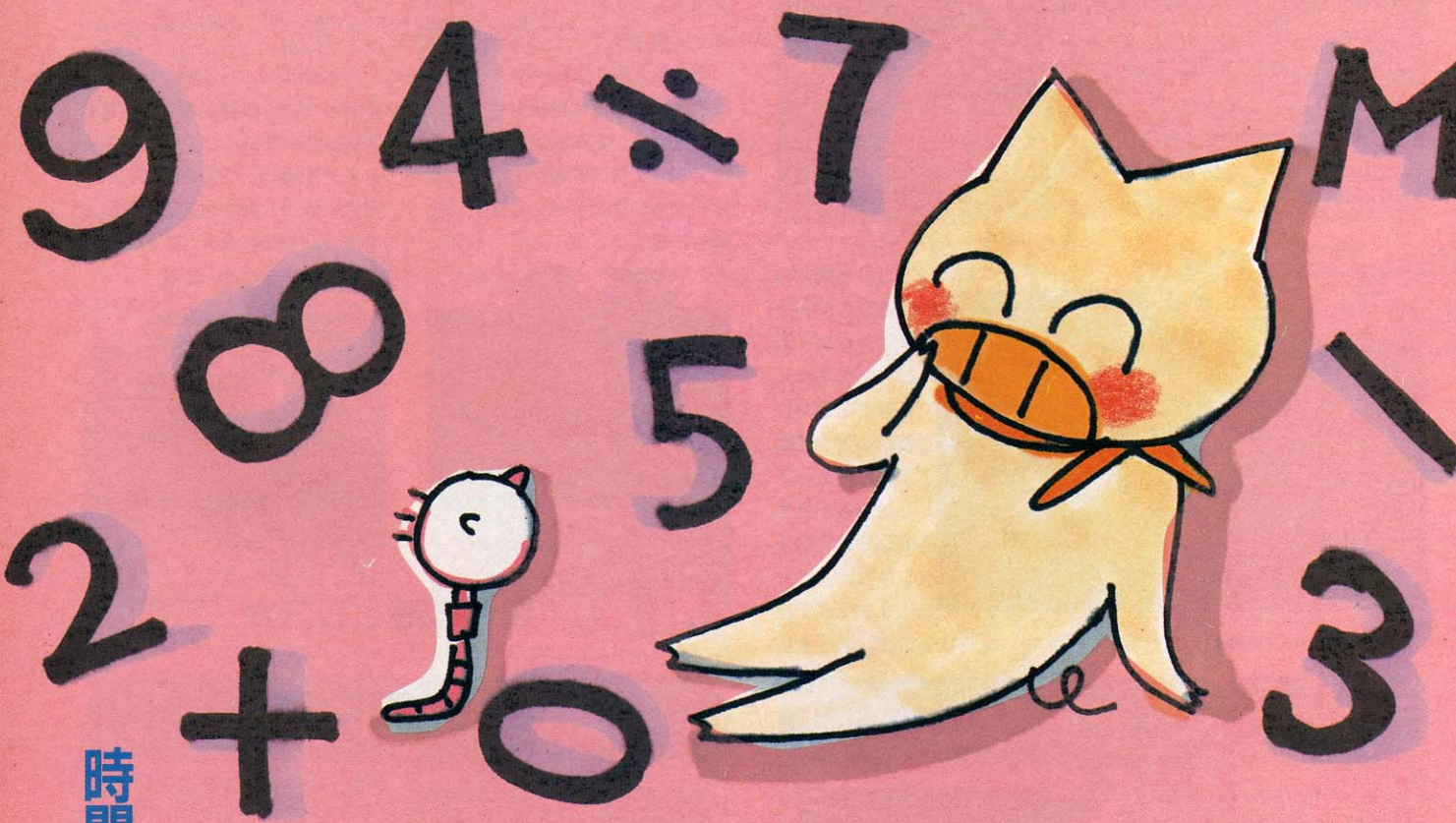
次号に…つづかない!!

「今日は？」、「今日はちょっと具合が悪かったので、ゆっくり出社させてもらいました。さっき来たばかりですよ、だから」、「こいつもアリバイなしか……」、「は？　何か？」、「いえいえ、こっちのことです」。142へ。

帰ってきた

# ウーくんのソフト屋さん#4

TOOL MSX MSX2 RAM32K以上

イラスト&コミック─桜沢エリカ
プログラム──────杉谷　成一

# ウーくんのちょっと便利電卓

## 時間の計算もできるよ

"秋深し、隣は何をする人ぞ"とはいうけれど、それよりも自分のことで精一杯！　ほかの人のことなんか考えていられない秋。食欲に走ったり読書をしたり、スポーツで汗を流したり。とても活動的になってしまいますね。でも、知らないうちにおこづかいを使い過ぎてしまったりしますよね。そこで、この便利な電卓を使って、どれくらいおこづかいを使ったか、チェックしてみてはどうでしょうか。おまけにこの電卓、時間の計算もできるスグレモノなのです。

### プログラムの使い方

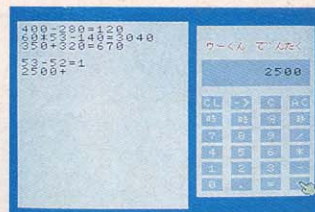
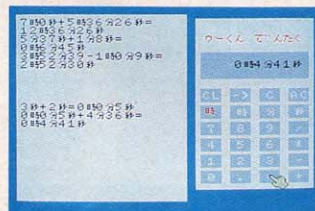
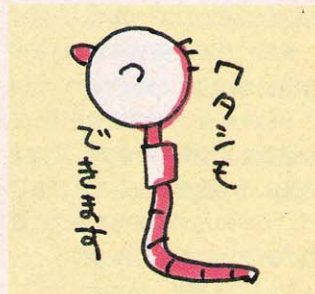
今回のプログラムもマシン語を使用しています。打ち込みミスをしたまま走らせると大変危険ですので、プログラムを一度セーブしてからRUNするようにしましょう。

RUNさせると、画面の右側に電卓が、左側には計算結果を書くためのクリップボードが表示されます。指をカーソルキーで動かしてボタンに合わせ、スペースキーを押すと入力されます。普通の電卓の操作と同じですね。計算結果はクリップボードに書き残しておくことができます。クリップボードを白紙の状態に戻すためには、CLボタンを押してください。

また、時間の計算をするときは、左端の"時"と書かれたボタンを押し、文字が赤くなったことを確認してから、○時○分○秒というように入力してください。自分なりの使い方を考えてみてくださいね。



「何か、香水のようなもの、つけてませんか？」「い、いえ別に」「なんかいい香りがしますね、あなたから」「おそらくチューブ・ライナーに乗ってたときについた、移り香、でしょう……」「なるほどねえ」。153へ。

```
1000 CLEAR 1000,&HBFFF:SCREEN 2,2:COLOR 15,5,5:CLS
1010 DIM LD$(21),KD$(3,5):FC$=CHR$(13)+"+-*/":HK$=CHR$(11)+CHR$(12)+C
HR$(127)+CHR$(18)+CHR$(8):KB$="0123456789."
1020 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1:GOSUB 2450:DEF USR0=&HC000:GOSUB 21
90:GOSUB 2150:GOSUB 2320:X=0:Y=0:YD=0:XD=0:MD=1:DT$="0":SM=1:GOSUB 18
70
1030 '/*** MAIN ***/
1040 IF STRIG(0) THEN P=2:GOSUB 2120:GOSUB 1170:P=0:GOSUB 2120:GOTO 1
040
1050 D=STICK(0):X=X-(D>1 AND D<5)+(D>5 AND D<9)
1060 IF X<0 THEN IF MD=0 THEN X=0:GOTO 1090:ELSE IF MD=1 THEN X=16:MD
=0:Y=8+(Y*2):GOTO 1110
1070 IF MD=1 AND X>3 THEN X=3:GOTO 1090
1080 IF MD=0 AND X>16 THEN X=0:MD=1:IF Y=<7 THEN Y=0:GOTO 1110:ELSE I
F Y>=20 THEN Y=5:GOTO 1110:ELSE Y=(Y-8)¥2:GOTO 1110
1090 Y=Y-(D>3 AND D<7)+((D=1 OR D=2)OR D=8)
1100 IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF MD=0 AND Y>21 THEN Y=21:ELSE IF MD=1 AND
 Y>5 THEN Y=5
1110 GOSUB 2090
1120 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1160
1130 IF INSTR(KB$,K$)<>0 THEN GOSUB 1210:ELSE IF INSTR("HMS",K$)<>0 T
HEN K$=CHR$(73+INSTR("HMS",K$)):GOSUB 1210
1140 IF INSTR(FC$,K$)<>0 THEN FC=INSTR(FC$,K$):GOSUB 1290
1150 ON INSTR(HK$,K$) GOSUB 1520,1550,1560,1600,1590
1160 GOTO 1030
1170 IF MD=0 THEN 1610
1180 IF ASC(KD$(X,Y))=<5 THEN FC=ASC(KD$(X,Y)):GOTO 1290
1190 ON ASC(KD$(X,Y))-5 GOTO 1520,1550,1560,1600,1590
1200 K$=KD$(X,Y)
1210 IF LEN(DT$(SI))=10 THEN RETURN
1220 IF SM=1 OR DT$(SI)="0" THEN DT$(SI)="":SM=0
1230 ON INSTR(".JKL",K$) GOTO 1250,1260,1270,1280
1240 DT$(SI)=DT$(SI)+K$:GOSUB 1870:RETURN
1250 IF INSTR(DT$(SI),".")<>0 THEN RETURN ELSE IF DT$(SI)="" THEN K$=
"0.":GOTO 1240:ELSE GOTO 1240
1260 IF INSTR(DT$(SI),"J")=0 AND MO=1 THEN 1240 ELSE RETURN
1270 IF INSTR(DT$(SI),"K")=0 AND MO=1 THEN 1240 ELSE RETURN
1280 IF INSTR(DT$(SI),"L")=0 AND MO=1 THEN 1240 ELSE RETURN
1290 '/*** =+*/- ノ ショリ ***/
1300 IF SI=0 OR SM=1 THEN 1400
1310 DT$=DT$(1):GOSUB 1960:IF MO=1 THEN GOSUB 1500
1320 ON CM GOTO 1330,1340,1350,1360
1330 T1=VAL(DT$(0))+VAL(DT$(1)):DT$="+":GOTO 1370
1340 T1=VAL(DT$(0))-VAL(DT$(1)):DT$="-":GOTO 1370
1350 T1=VAL(DT$(0))*VAL(DT$(1)):DT$="*":GOTO 1370
1360 IF VAL(DT$(1))=0 THEN 2070 ELSE T1=VAL(DT$(0))/VAL(DT$(1)):DT$="
/"
1370 IF T1<0 THEN DT$(0)=STR$(T1):GOTO 1390
1380 DT$(0)=RIGHT$(STR$(T1),LEN(STR$(T1))-1)
1390 IF MO=1 THEN GOSUB 1510
1400 IF FC=1 THEN 1480 ELSE IF SM=1 AND CM<>0 THEN XD=XD-1:GOTO 1420:
ELSE IF SI=1 THEN 1410 ELSE DT$=DT$(0):GOSUB 1960
1410 SI=0:GOSUB 1870:SI=1
1420 ON FC-1 GOTO 1430,1440,1450,1460
1430 DT$="+":CM=1:GOTO 1470
1440 DT$="-":CM=2:GOTO 1470
1450 DT$="*":CM=3:GOTO 1470
1460 DT$="/":CM=4
1470 GOSUB 1960:SM=1:RETURN
1480 IF SI=1 THEN DT$="=":GOSUB 1960:DT$=DT$(0):GOSUB 1960:DT$="CR":G
OSUB 1960
1490 CM=0:SI=0:SM=1:GOSUB 1870:RETURN
1500 OS=SI:SI=0:GOSUB 1770:SI=1:GOSUB 1770:SI=OS:RETURN
1510 OS=SI:SI=0:GOSUB 1730:SI=1:GOSUB 1730:SI=OS:RETURN
1520 IF MO=0 THEN MO=1:R=8:GOSUB 1730:GOTO 1530:ELSE MO=0:R=15:GOSUB
1770
```

⬆クリップボードに結果が書かれるのだ。

⬆時間の計算もほら、このとおり！

## 各行の説明

| | |
|---|---|
| 1000～1020 | 初期設定 |
| 1030～1200 | キーボードまたは指カーソルによる入力ルーチン |
| 1210～1600 | 演算子などの処理ルーチン |
| 1610～1720 | クリップボードから数値を読み込む |
| 1730～1860 | 10進～60進の変換用ルーチン |
| 1870～1950 | 電卓に入力した数値を読み込む |
| 1960～2070 | クリップボードに数字や演算子を書き込むルーチン |
| 2080～2130 | 指カーソル移動ルーチン |
| 2140～2300 | 画面設定ルーチン |
| 2310～2430 | スプライト定義用ルーチン |
| 2440～2520 | マシン語セット用ルーチン |

「じゃ、Aプロジェクトの研究室へ。すこし歩きますが」、「はいはい」、と歩いていると、白衣を着た男が2人、こちらに向かって歩いてきた。「ああ、Bプロジェクトのチャック・オズモンドとアラン・ワイズです」。 144へ。

## プログラム解説

入力は、指カーソルだけでなく、キーボードからもできます。電卓のボタンはそれぞれ、

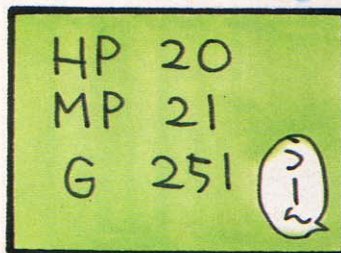
AC ＝ BS キー
C ＝ INS キー
―> ＝ DEL キー
CL ＝ SHIFT ＋ HOME キー
時(時間計算モード)＝HOME キー
時 ＝ H キー
分 ＝ M キー
秒 ＝ S キー

数字や演算子はそれぞれ対応するキーを押してください。ただし、H、M、Sのキーは、大文字で打ち込むようにしてください。

実際に計算の処理をしているルーチンはBASICで組まれているので、HEX$命令やBIN$命令を使って、10進数を16進数や2進数に変換できるように改造してみてもおもしろいですね。プログラミングに自信のある人はやってみてね。

```
1530 GOSUB 1870:LINE (156,90)-(172,102),14,BF
1540 PSET (160,92),14:COLOR R:PRINT #1,"時":COLOR 1:RETURN
1550 IF SI=0 THEN GOSUB 2170:RETURN:ELSE RETURN
1560 IF LEN(DT$(SI))=<1 OR (LEN(DT$(SI))=2 AND LEFT$(DT$(SI),1)="-")
THEN DT$(SI)="0":GOTO 1580
1570 DT$(SI)=LEFT$(DT$(SI),LEN(DT$(SI))-1)
1580 GOSUB 1870:RETURN
1590 SI=0:DT$="CR":GOSUB 1960
1600 DT$(SI)="0":GOSUB 1870:CM=0:FC=0:SM=1:RETURN
1610 '/*** ｸﾘｯﾌﾟﾎﾞｰﾄﾞ ｶﾗ ｽｳｼﾞ ｦ ﾄﾘｺﾑ ***/
1620 T$=LD$(Y):IF T$="" THEN RETURN ELSE TT$=""
1630 FOR I=1 TO LEN(T$):T1$=MID$(T$,I,1)
1640 IF INSTR("=+/-*",T1$)<>0 THEN T1$="#"
1650 TT$=TT$+T1$:NEXT I
1660 IF MID$(TT$,X+1,1)="#" THEN RETURN:ELSE XL=X+1:XR=X+2
1670 IF MID$(TT$,XL,1)<>"#" THEN XL=XL-1:IF XL=0 THEN 1680 ELSE 1670
1680 IF MID$(TT$,XR,1)<>"#" THEN XR=XR+1:IF XR>LEN(TT$) THEN 1690 ELS
E GOTO 1680
1690 T$=MID$(TT$,XL+1,(XR-1)-XL):IF LEN(T$)>11 THEN RETURN
1700 IF INSTR(T$,"J")<>0 OR INSTR(T$,"K")<>0 OR INSTR(T$,"L")<>0 THEN
 MO=1:R=8:GOSUB 1530:GOTO 1720
1710 MO=0:R=15:GOSUB 1530
1720 DT$(SI)=T$:GOSUB 1870:SM=0:RETURN
1730 '/*** 60ｼﾝ <-> 10ｼﾝ ﾍﾝｶﾝ ***/
1740 T=VAL(DT$(SI)):IF T=0 THEN DT$(SI)="0":RETURN
1750 H=INT(T/3600):M=(T-H*3600)¥60:S=T-(H*3600+M*60)
1760 DT$(SI)=RIGHT$(RIGHT$(STR$(H),LEN(STR$(H))-1)+"J"+RIGHT$(STR$(M)
,LEN(STR$(M))-1)+"K"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1)+"L",13):RETURN
1770 TP$=DT$(SI):
1780 IF INSTR(TP$,"J")=0 THEN H$="0":GOTO 1800
1790 H$=LEFT$(TP$,INSTR(TP$,"J")-1):TP$=RIGHT$(TP$,LEN(TP$)-INSTR(TP$
,"J"))
1800 IF INSTR(TP$,"K")=0 OR TP$="" THEN M$="0":GOTO 1820
1810 M$=LEFT$(TP$,INSTR(TP$,"K")-1):TP$=RIGHT$(TP$,LEN(TP$)-INSTR(TP$
,"K"))
1820 IF TP$="" THEN S$="0":GOTO 1850
1830 IF INSTR(TP$,"L")=0 THEN S$=TP$:GOTO 1850
1840 S$=LEFT$(TP$,INSTR(TP$,"L")-1)
1850 T=3600*VAL(H$)+60*VAL(M$)+VAL(S$)
1860 DT$(SI)=RIGHT$(STR$(T),LEN(STR$(T))-1):RETURN
1870 '/*** ｹｲｻﾝｷ ﾆ ｽｳｼﾞ ｦ ｶｸ ***/
1880 LINE (156,40)-(244,64),14,BF:TL$="":TL=10
1890 IF LEN(DT$(SI))>11 THEN RETURN
1900 IF DT$(SI)="" THEN DT$(SI)="0"
1910 FOR I=1 TO LEN(DT$(SI)):TP$=MID$(DT$(SI),I,1)
1920 IF INSTR("JKL",TP$)<>0 THEN TP$=CHR$(1)+TP$:TL=TL+1
1930 TL$=TL$+TP$:NEXT I
1940 PSET (160,48),14:PRINT #1,RIGHT$("           "+TL$,TL)
1950 RETURN
1960 '/*** ｸﾘｯﾌﾟﾎﾞｰﾄﾞ ﾆ ｽｳｼﾞ ｦ ｶｸ ***/
1970 IF DT$="CR" THEN YD=YD+1:XD=0:DT$="":GOTO 2000
1980 FL=INSTR(DT$,"E"):IF FL<>0 THEN DT$=LEFT$(DT$,FL-3)+MID$(DT$,FL,
4)
1990 IF LEN(DT$)+XD+1>17 THEN YD=YD+1:XD=0
2000 IF YD=22 THEN YD=21:DUMMY=USR0(DUMMY):FOR I=1 TO 21:SWAP LD$(I),
LD$(I-1):NEXT I:LD$(21)=""
2010 IF DT$="" THEN RETURN
2020 FOR I=1 TO LEN(DT$):DS$=MID$(DT$,I,1)
2030 NO=&H20+INSTR("0123456789.+-*/=E",DS$)
2040 IF NO=&H20 THEN NO=&H40+INSTR("JKL",DS$)
2050 VPOKE &H1821+(&H20*YD)+XD,NO:XD=XD+1:NEXT I
2060 LD$(YD)=LD$(YD)+DT$:IF FL<>0 THEN 1590 ELSE RETURN
2070 DT$(SI)="ERROR":GOSUB1870:BEEP:DT$(SI)="":GOTO 1590
2080 '/*** SPRITE PUT & MOVE ***/
2090 P=0:ON MD GOTO 2110
```



チャック・オズモンドは、がっしりした体格の男性。一方、アラン・ワイズは、どこか中性的な、ちょっとなよなよっとした感じ。この2人が研究員ねえ。「ではまたのちほど」。 2人は足早に歩いていった。97へ。

```
2090 P=0:ON MD GOTO 2110
2100 IF MD=0 THEN SX=12+(8*X):SY=10+(8*Y):GOTO 2120
2110 SX=164+(24*X):SY=78+(16*Y)
2120 PUT SPRITE 0,(SX,SY),1,P:PUT SPRITE 1,(SX,SY),11,P+1
2130 RETURN
2140 '/*** ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｼｮｷｶ ﾅﾄﾞ ***/
2150 LINE (4,4)-(144,184),15,BF
2160 FOR Y=8 TO 136 STEP 64:PSET (8,Y),15:COLOR 1:PRINT #1,"012345678
9.+-*/=E":PSET (8,Y+8),15:COLOR 1:PRINT #1,"時分秒":NEXT Y
2170 FOR AD=&H1821 TO &H1AC1 STEP &H20:FOR I= 0 TO 16:VPOKE AD+I,&H44
:NEXT I:NEXT AD
2180 ERASE LD$:DIM LD$(21):XD=0:YD=0:RETURN
2190 RESTORE 2290
2200 LINE(152,8)-(248,172),15,BF:LINE(156,40)-(244,64),14,BF:PSET(160
,24),15:COLOR 8:PRINT #1,"ｳ-くん でんたく":COLOR 15
2210 FOR Y=74 TO 155 STEP 16
2220 FOR X=156 TO 229 STEP 24
2230 LINE (X,Y)-(X+16,Y+12),14,BF
2240 READ N$:IF LEN(N$)=1 THEN XC=X+6 ELSE IF LEFT$(N$,1)=CHR$(1) THE
N XC=X+6 ELSE XC=X+2
2250 PSET (XC,Y+3),14:PRINT #1,N$
2260 NEXT X:NEXT Y
2270 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 5:READ D:KD$(I,J)=CHR$(D):NEXT J:NEXT I
2280 RETURN
2290 DATA CL,->,C,AC,時,時,分,秒,7,8,9,/,4,5,6,*,1,2,3,-,0,.,=,+
2300 DATA 7,6,55,52,49,48,8,74,56,53,50,46,9,75,57,54,51,1,10,76,5,4,
3,2
2310 '/*** SPRITE SET ***/
2320 RESTORE 2380:FOR I= 0 TO 1:S$="":T$=""
2330 FOR J= 1 TO 32:READ D$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT J
2340 SPRITE$(I)=S$
2350 FOR J= 1 TO 6:READ D$:T$=T$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT J
2360 SPRITE$(I+2)=T$+RIGHT$(S$,26)
2370 NEXT I:RETURN
2380 DATA E0,90,89,46,21,10,08,14,24,20,10,08,07,00,00,00
2390 DATA 00,60,90,48,04,04,04,04,02,01,01,02,84,48,30,00
2400 DATA 00,00,F9,86,81,70
2410 DATA 00,60,70,39,1E,0F,07,0B,1B,1F,0F,07,00,00,00,00
2420 DATA 00,00,60,B0,F8,F8,F8,F8,FC,FE,FE,FC,78,30,00,00
2430 DATA 00,00,00,79,7E,0F
2440 '/*** ﾏｼﾝｺﾞ ｾｯﾄ ***/
2450 RESTORE 2480:AD=&HC000
2460 READ D$:IF D$="END" THEN RETURN
2470 POKE AD,VAL("&h"+D$):AD=AD+1:GOTO 2460
2480 DATA 21,41,18,11,4C,C0,06,15,C5,E5,D5,01,11,00,CD,59
2490 DATA 00,E1,01,11,00,09,E5,D1,E1,01,20,00,09,C1,10,E8
2500 DATA 21,4C,C0,11,21,18,06,15,C5,E5,D5,01,11,00,CD,5C
2510 DATA 00,E1,01,20,00,09,E5,D1,E1,01,11,00,09,C1,10,E8
2520 DATA 21,C1,1A,01,11,00,3E,44,CD,56,00,C9,END
```

## 変数リスト

| | |
|---|---|
| CM | 演算子の種類 |
| DT$ | クリップボードへ文字を書き込むためのワーク用 |
| DT$(n) | 計算する数と計算される数を入れる |
| FC | 入力された演算子の種類判定用 |
| K$ | キーボードあるいは指カーソルで選んだ数字、演算子が入っている |
| MD | 指カーソルがクリップ上にあるか、電卓上にあるかを判定するためのフラグ |
| MO | モード用フラグ |
| SI | まだ何も入力されていないか、何か入力されているかのフラグ |
| SM | 入力途中かどうかのフラグ |
| X、Y | 指カーソルの座標 |
| XD、YD | クリップボードの文字表示用 |

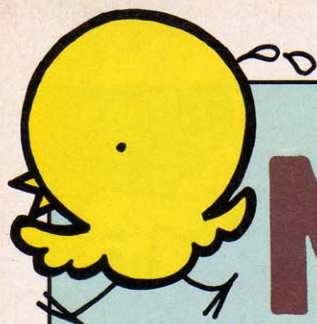
## お・知・ら・せ

このコーナーではキミからのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらいいなあ、と思ったら、そのアイデアをはがきに書いて送ってください。採用者にはMマガ特製グッズをプレゼントします。どしどし応募してね。

## あて先はこちら

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

画面にデータが並らぶ。チャック・オズモンド、31歳。身長198センチ。体重95キロ。元カレッジフットボールの環太平洋地区の代表。専攻は遺伝子工学。研究所に勤務して3年目。独身。「なるほどねえ」。 154へ。

田中パンチ先生による――なんでもかんでも

# MUSIC ピヨピヨ!

あいかわらず音楽のコーナーですが、今月はちょっとばかりイメージを変えて、工作教室などを。これからは、外にむかって歌って踊れる音楽コーナーにしていきたいと思います。MSXで音楽やりたい、ちょっと小粋なキミに捧げます。

## 第6回 MSX本体を強引にシンセサイザーにしてしまう

### 1台つぶして……

もう、文化祭の季節かな!? ヤッP、ノリP、イカP、エビP、どうも田中パンチです。こんちこれまた、このツタないコーナーをお読みのあなた。たいへんにありがとうございます。いえ、立ち読みでもいいんですよ。読んでいただけさえすりゃ、私は満足でございます。ウチの営業の者は、ピーピーいうかもしれませんけども。

さて、文化祭のシーズンですね。おたくの学校では、やっぱり模擬店とか出されますか? なに、学校がウルサクてだめ!? それはお気の毒で。イベントは? はあそれはある。よかったよかった。コンサートなんぞは? ほお、体育館でやりますかいな。それまたケッコーケッコー。

うーん、今日はノリがちとおかしい。落語の聞きすぎか、寝不足でホエホエーになってるか。そんなところでございます。

まあ、音楽にたずさわっているお方なら、やっぱり目立たなくてはいけません。前にも書いたことがあったと思うのですが、音楽人間って、やっぱり目立ちたがり屋だと思うんですよね。大なり小なり。また、目立ちたがり屋で、人前でなんかしないと、結局はうまくならないし。

そうなんです。そうですから、さあ、人の前でなんかしてみましょう。音楽で。

で、話はここで8月にワープ。ご存じの人は、ご存じでしょうが、松下電器さん、パナソフトの主催で、全国10ヵ所のイベントが開かれたんですが、そのうち何と2ヵ所で、田中パンチは舞台に立ち、ミュージックを演奏したのでありました。おー。

MSXのイベントですから、やっぱりMSXを使わなければならない。FMPACなるものが新発売されて、なかなかいい音を出してくれる。さらに加えて、FMPACには隠しモードが入っていて、キーボード上で演奏ができるとか――これらの要素を練り混ぜまして、何としましょう! そしてその結果が、これなのじゃあ!

前置きがロングになりましたが、今月のお題は、キミのMSXをFM音源のシンセサイザーにしてしまおう、ということなのです!

材料を申し上げます。まずは、MSXを1台。なるべくコンパクトで軽いものがいいでしょう。

そして、FMPACを1ヶ。それと、塗料を少々と、ギターなどのストラップをかけるためのとめ金。以上です。それだけそろえば、ホレこのとおり。わっはっは。

これ、まやかしでもインチキでもありません。ちゃんと、白鍵と黒鍵をピアノよろしく見立てて、ポッと押すと、ピッと音が出る! そしてなんと、和音も出せるのでありまするよ。ドミソと押さえると、ワー! Cのコード。音色も変えることができます。慣れれば両手でコードバッキングも可能です。わたしゃ、これかついで本当

⬆これが、手作りMSXシンセサイザー。なんとFM音源を搭載で、ポリフォニック演奏が可能なのだ!

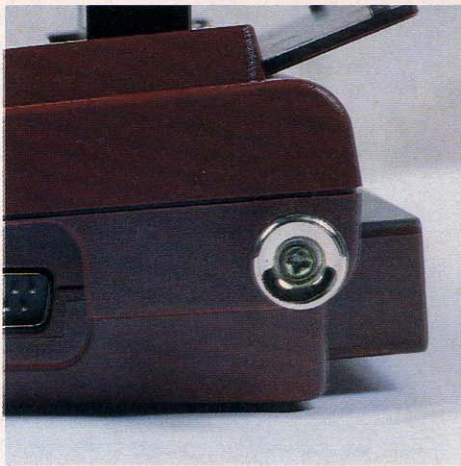
まずは警察コードを入力。これでプロフィールファイルはオープンされる。そして課長のIDキーワードを入力すれば、パーソナルデータをある程度まで自由に閲覧できるのだ。さてと、それじゃあまず……。88へ。

に演奏したんですよ。

まずは、ハード上の体裁を整えます。

MSX本体のあちこちのネジをはずしてみて、ボディーとキーボード部を取りはずすことを考えます。で、もうはずれてしまったことに、しましょうね。

はずれました。はい。

そうしたら、おもむろに塗料を取り出しまして、色を塗りましょう。ボディーは好きな色で。キーボードは白と黒で。塗料はそうですねー、プラスチックモデル用ので十分でしょうね。今回は、タミヤのものを使ってみました。ボディーは、ラッカー系のスプレーで。キーボードはエナメル系のものを使って、筆でせっせと塗りました(原稿も書かないで)。試作品は、マットホワイトとマットブラック(つや消しの白と黒)を用いましたが、つやありのほうがよかったかもしれません。ピカピカ、派手で。

⬆本体のサイドに、こういう金具をつけるとよろしいかとも。

⬆慣れると、けっこう早弾きもできました。こういう鍵盤ではありますけれども。

キーボード部は、むちゃくちゃに白と黒を塗り分けたんじゃあ、いけませんよ。ピアノの鍵盤のように、法則に沿って塗り分けなければいけないのです。

キーボードのCキーのところをC、つまりドとするのです。つまりCのキーを白に塗ります。これが基準。そのあとは、ピアノの鍵盤の法則(?)に従って、白鍵と黒鍵を塗っていきましょう。

下の段が終われば、次は上の段。わかりますか？　写真をだいたい参考にするか、後に出てくる、ソフト上、つまりFMPACを操作しながらのところででも、塗り分け方が出てきますので、そちらを読んでから塗っても、遅くはありません。とにかく、ま、塗れたとしましょう！

元どおり、組み立てましょうね。ネジとか失くしちゃ、いけませんよ。よくあるんですよ、組み立てたんだけど、ネジが2つあまっちゃった、とか。そういうの。

それから、塗料が完全にかわくまで、触れちゃあいけません。指紋とかつくと、あとあとまで、「ああオレの指紋だあ」、ということになってしまいます。

## FMPACをカシャッ

ハードができたところで、次にソフト。スロットにFMPACを入れましょう。そして、電源を入れましょう。画面にMSXのロゴが。そして、初期画面に。

では、おもむろに、

CALL FMPAC [RETURN]

と入力。すると、FMPACのタイトル画面が出てきます。出ましたか？　では、カーソルキーで、メニューのBGMというのを選択します。スペースキーで確定ですよ。左側にサンプル1とか書いてあるアイコンが出るはず。

そこ、その場面で、キーボードの[TAB]キーを押します。ほれ、ポンと。すると、画面下半分に、キーボードのグラフィックが出現。

では、白鍵と黒鍵を押してみる。お一鳴った鳴った。はず、です。カーソルキーの上下で音色が変わります。全部で15音色、ボリュームは左右のカーソルキーで10段階。

と、MSXシンセサイザーの顚末でありました。

が——これ、問題点がいくつかありまして。まず、キーボードに色を塗っちゃうと、CALL文とかのときに、どれがどのキーかわかんないのです。あと、一度こうしてしまうと、もう普通のMSXに戻すのは無理。ジョイスティックをさしてアクションゲームならできるかもしれませんが、このMSXシンセサイザーを使ってワープロを、ということになると、キーボードのブラインドタッチのできる人、つまり、目をつむっていてもキーボードの対応文字がわかる人でないと使えないわけだー。

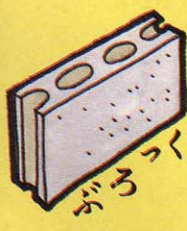
もともとシャレで製作したものだから、そのあたりはまるでサポートしておりません。ご了承をば。

モニターがないとだめじゃん！という声もありますが、一度設定を決めてしまうと、モニターははずしてしまっても関係ありませんので、よろしいかと。ただ、電源コードとオーディオ出力コードを引っぱりまわすことになりますけれど。立って演奏するときは。

あまっちゃっててしょうがないMSX本体をお持ちの人向けの、工作教室でありました(かな)。

さてキミは、スーザンのことをスナッチャーかと思っているのか？　スーザンはスナッチャーだと思う人は107へ、いや別の理由でスーザンを攻めているというキミは99へと進め。

## 悲しい烏龍茶

タイトルは、いいかげんにつけました。すいません。メロディーは、かなり寂しい感じです。でも、秋だから、こういうのもいいと思いますけど。

### 課題曲ですけれど

呼吸を整えて、はい課題曲です。別に課題曲ですってったって、宿題のようなもんじゃないですので、ほっぽっといても、いいようなものですが。

今月は、クラシック調にせまりました。１小節ごとの追いかけっこの３拍子。バロック風味のポテトチップスとでも言いましょうか。

かの、すぎやまこういち氏が、ドラクエのBGMを作るとき、ワルツがやはり一番、海のシーンのときに合ってます、とおっしゃってました。こういう曲調も、３拍子でいけるものですね。では今度、３拍子のロックでも(無理)。

あいもかわらず、右ページのリストは、MSX-MUSIC対応です。FMPACが必要なわけですよ。ちかぢか発売されるMSX2+で、FM音源が載ってるタイプのものでも、もちろんいいわけですが。

音色を変えると、かなり曲調が変わってきます。おもしろいです。

### POPOさんのお言葉

こういう曲を作ってみました。この手の曲って、得意だったりします。キーボードにむかえば、すぐにできました、この曲。

家では最近、D-50で曲を作っています。この曲を弾いていて思いついた音色といえば、やはり、柔らかい音。ストリングスとか、オルガン系の音とか。思いっきりバロックしちゃって、ハープシコードというのも、いいかもね（あたしゃ、ピアノの音で試してみましたが、わりとよかったですよ。とりあえず、どんな音でもある程度いけるみたいですよ。田中パンチ談)。あらら、ヨコヤリが入っちゃったわ。このパンチ！

せっかく譜面を毎回書いてるんですから、楽譜、読めるようになってくださいね。では、バイバイ。

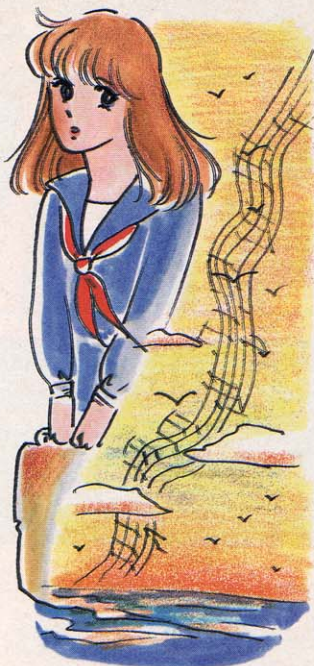
「それで、課長の声か、誰かの声を合成して、空港まで呼び出した。そこへお前は出むいた。なんと女装をしてね。スナッチャーのお前が人間の男に化けて、なおかつ女装する。ゾッとしないがね、考えてみれば」。152へ。

## ということでして

イベントで、MSXシンセサイザーを弾いてたら、某ソフトハウスの人から、「今度なんかやりましょうよ」と、話しかけられてしまいました。この冬、松下電器は、またイベントを開かれるそうです。そんときにまた何かしまひょか？　という噂はあります。なんか、しましょうかねえ。

それから、次号の予告ですが、次号では、なんと、MUSICピヨピヨ連載開始以来始めての〝取材モノ〟に挑戦してみようかと思っている矢先です。そんな、えらそうなたいしたものでは、ないのですが、Mピヨ初の出張経費が下りるかどうかが、キワモノですね。

そして、何号か前に、ほんのすこしだけ触れましたが、MSXでもう一度MIDIを、というお話。ゆっくりではありますが、進んでおります。陽の目を見るかどうかは今後のいろんな展開次第。確実なことが書けないので残念ではあるのですが、とりあえず動きは確かにあります。白黒つきましたら、ご報告いたします。

FM音源に対応したミュージックツールが2作ほど発売予定となっています。キャンドゥというメーカーさんの、『コンポーザ・コンバータ』(MSX2用、6,800円、ROM版)。そして、『ミュージシャン1プラス1』(MSX2用、19,800円、ディスク版)。どういう内容かは、おって詳しくご紹介できると思います。

コンポーザ・コンバータは、10月の上旬、ミュージシャン1プラス1は10月下旬発売という予定だそうです。

あーあーそうそう、読者のみなさま方、デモテープならびにミュージックプログラム、その他のご投稿、ありがとうございます。これも以前書きましたが、生の音とか、プログラムとか、いろいろとりまとめたものを出したいねー、とか言ってましたでしょ？　ご協力いただける方々が、わりあいといらっしゃりそうですので、そちらの方面にも、これからさらに力こぶを入れていってみようかな、と。今月は、こんなとこですね。では、おやすみなさーい。

## おたよりを待ちます

こういう企画、おねがいします。はい、わかりました。このコーナーは水面の浮き草と呼ばれておりまして、おもしろそうなことなら、なんでもやってみたいと思います。アイデア、どうぞご教授ください。右記のあて先へ送れば、夢は広がる不思議なパラダイス！

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
MUSICピヨピヨ係

ステキなアイデアには粗品なんかを進呈してしまおうかとも、たくらんでいます。

## リストを入力しろー

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@2,@2,@5,@9)
40 SL=8:DIM S$(3,SL)
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3,
I)
140 NEXT:END
150 '
160 DATA t130v1418o5
170 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
180 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab>dc<b>cde4
190 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
200 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab4a2.>
210 DATA agfga>c<b2.gfefgba2.
220 DATA fedefag#2b4>c<bab>cde2.
230 DATA r8gfedc<b2.r8>fedc<ba2.>
240 DATA r8edc<bag#2b4r8ed<bae<a2.
250 '
260 DATA t130v15o6
270 DATA r2.r2.r2.r2.
280 DATA r2.r2.r2.r2.
290 DATA r2.r2.r2.r2.
300 DATA r2.r2.r2.r2.
310 DATA r2.r2.r2.r2.
320 DATA r2.r2.r2.r2.
330 DATA a2.r2.g2.r2.
340 DATA f2.r2.<a2.r2.
350 '
360 DATA t130v1118o5
370 DATA r2.r2.r2.r2.
380 DATA r2.r2.r2.r2.
390 DATA c<bab>c4d2.<bagab4>c2.
400 DATA <agfga4b2a4g#f#ef#g#4e2.>
410 DATA fedefag2.edcdege2.
420 DATA dc<b>cdfe2.ag#eg#ab>c#2.
430 DATA fedc<bag2.>edc<bag#e2.>
440 DATA dc<bagfe2.<a1.
450 '
460 DATA t130v1318o3
470 DATA a2.>dc<b>cd<bg2.>c<bab>c<a
480 DATA f2.bag#abae2g#4ag#ab>c4<
490 DATA a2.18>dc<b>cd<bg2.>c<bab>c<a
500 DATA f2.bag#abae2.ag#a>c<a
510 DATA d4a4>d4<gab>cd<be4b4>e4<ab>cdec
<
520 DATA d4a4>d4<ef#g#abea2.ab>c#dec#<
530 DATA d4a4>d4<gab>cd<be4b4>e4<ab>cdec
<
540 DATA d4a4>d4<ef#g#abg#a2ec<a2.
```

「あとの2人に会えますかねえ？」、「いいですが」、「あ、その前に、彼らのプロフィールを見せてもらえませんか」、「ああ、どうぞ。そこのターミナルから入って見ることができます」。まず、相手を知っておかねば。146へ。

ガスコン金矢と千倉真理の

# おもしろネットワーク NET WORK

最近、テレビもあまり見ないし、新聞も読んでない。ネットにアクセスすれば、新聞よりもはやくニュースが飛び込んでくるし、いろんな分野のおもしろい話を読むことができる。リアルタイム性というのがネットワークの最大の利点だから、自分なりにうまく使いこなしていきたいね。

## 網元さんQ&A

網元さんはMSX2で自分のネットワークを開局できるホストプログラムだけど、じっさいに、自分でネットを開局するにあたっては、わからないことも多い。ここでは、マニュアルなどで説明不足だったことも含め、質問に答えていきたい。

**Q 『網元さん』はソニーのHBI-300でも使えるんでしょうか？ もし、使えるなら、網元さんを買ってみようかな、と思っています。**

A 残念ですが、ソニーのHBI-300の場合は、モデム自体に自動着信の機能がないため、網元さんで使うことができません。HBI-300で網元さんを起動すると、Illegal function callというエラーになってしまいます。

パナソニックのFS-CM820は、同じ300bpsのモデムですが、自動着信の機能を持っているので、網元さんを使ってホストを運営することができます。この場合、ホストが300bpsなので、アクセスする側は300bpsに限られます。

また、HBI-1200もしくはFS-CM1などの1200bpsのモデムを使用した場合は、アクセスしてきた人のモデムが300bpsなのか、それとも1200bpsなのかを網元さんが判断して、自動的に回線をつなぎますので、アクセスする側は、300bpsのモデムでも大丈夫です。

**Q 網元さんを買いました。さっそく、MSXマガジン9月号の102ページに載っているSysopメンテナンスを見て、電子掲示板のボードを作ったのですが、TOP画面で電子掲示板のBを選んでも〔1〕フリートークとしか表示されません。また、Sysopメンテナンスには1から9までの項目があるようですが、私の網元さんには、ありません。どうしてでしょうか？**

A 新しいボードを作成するときには、設定しなければならない項目も多いので、ここでちょっと、おさらいをしましょう。

まず、〔4〕の電子掲示板の作成を選ぶと、はじめにボードのタイトルを聞いてくるので、それに答えます。続いてファイルネームを聞いてきます。これは、ディスクにセーブするときのファイル名です。拡張子は付けないこと。

Sigop（シグオペ）とは、そのボードを管理する人のこと。ここではシグオペさんのIDを入力します。もちろん、シスオペさんがやってもかまいません。

次にボードレベルを設定します。ボードレベルには、1から5まであり、数字が大きくなるほど、そのボードにアクセスできるユーザーが制限されます。つまり、レベル1だと、ゲストユーザーも読んだり、書いたりすることができますが、レベル2にすると、ゲストユーザーは読むことはできるけど、書き込みはできなくなります。詳しくは網元さんのディスクに入っているマニュアル（HOST. DOC）のレベル対応表を見てね。

次はキーワードの設定。電子掲示板のメニューから、どのキーが押されれば、そのボードに飛ぶかを設定するわけ。たとえば、1を押すとフリートーク、2を押すと……というふうにしておくとよい。

最後がそのボードのタイトルを表示するかどうかの設定。0は表示しない。1が表示する。1を選んだ場合は、さきほど設定したファイル名にKNJとANKの拡張子を付けたファイルを用意しなければなりません。

Sysopメンテナンスでボードを作成しても、メニューから電子掲示板を選んだときに表示されるファイル、COMMANDB. KNJとCOMMANDB. ANK（拡張子がKNJのものは漢字、ANKは半角カタカナのファイル）にボードの名前を書き込んでおかないと、表示されません。しかし、ちゃんと手順に従ってボードを作成していれば、電子掲示板のメニューには表示されていなくても、ボードを作成したときに設定したキーワードを入力すると、そのボードへ行くことができます。つまり、メニューには表示されない隠しボードなんかも作れるわけですね。

Sysopメンテナンスのメニューにも、1から4までしか表示されていませんが、9月号102ページで紹介しているように、特別な機能としてさらに、5から9までのメニューがあります。Sysopメンテナンスのメニュー画面のとき、5から9までの数字を入力してください。それぞれの機能に入ることができます。

**Q ボードに漢字のメッセージを書き込む際には、あらかじめ、MSX-Writeや、HAL-NOTEなどで文**



「彼はねえ。直接呼びつけて、聞いてみたらいいでしょう」。どうやら彼は、アランのことを、あまり気に入った人物とは思っていないようである。まあ、そんなことはどうでもいいが。140へ進め。

**書を作っておくことはわかるのですが、じっさいにホストマシンから、ボードへ文書ファイルを読み込ませる方法がよくわかりません。**

**A** 今月号で紹介しているMSX2+マシン、パナソニックFS-A1WXやソニーのHB-F1XDJを使うと、網元さんがANKモードになっていようが、漢字モードになっていようが、そんなことにはおかまいなしに、オンラインで漢字の入力ができてしまうのには驚いた。さすがMSX2+、さすが漢字BASICの威力だなぁと、ほとほと感心してしまった。もちろん画面クリアーの命令なんかが、通常のBASICと違うみたいなので、ちょこっと手直しする必要があるけどね。

話はMSX2に戻りますが、網元さんはMSX-JEに対応していないので、オンラインで漢字の入力をすることはできないわけです。そこで、ボードに書き込みをしたい場合は、あらかじめ、漢字のファイルをMSX-Writeなどで作っておき、一度、ディスクにセーブしたものをアップロードすることになります。

電子掲示板のメニューの中から、目的のボードを選び、書き込みの[W]を選びます。TITLE=と聞いてきたら、/UPと入力します。すると、FILE NAME=と聞いてきますので、さきほど、セーブしておいた文書ファイル名を入力します。MSX-Writeで作成した文書ファイルには、TXTという拡張子がついています。拡張子を含めたファイル名を入力してください。

入力が済むと、(Y/N/R)と画面に表示されます。ここで、Rを選ぶと、アップロードしたファイルの内容が表示されます。もし、それでよければ、Yを押します。すると、ボードに書き込まれます。Nを押すとボードには何も書き込まれません。

ここで注意してほしいのは、最初の一行はタイトルになることです。半角なら40文字、全角なら20文字以内にしておいてください。次の行からが本文となります。

網元さんのディスクに入っているマニュアル(HOST. DOC)には、/UPと入力するとファイルの一覧が表示されるとありますが、これはマニュアルの誤りです。大変ご迷惑をおかけしました。

## ごめんなさい

8月27日から8月31日の期間にTAKERUから販売されました網元さんに漢字の書き込みが文字化けしてしまうバグがありました。お手数ですが、上記の期間中に網元さんを購入された方はTAKERUのマニュアルを同封の上、網元さんのディスクをMSXマガジン編集部まで郵送してくださるようお願い致します。正常なプログラムと書き換えまして返送させていただきます。なお現在、TAKERUで発売中の網元さんには、このバグはありません。



# ◆◆◆◆◆◆千・倉・真・理・の◆◆◆◆◆◆
# ネットワークに夢中なの♡

➡なぜかアフリカはダカール郊外の砂漠なのだ。左ハンドルのジープで走り続けるネットフリーク。

ごぶさたしてました。久し振りのこのコーナーで、少々あがってますが、パソコン通信にあこがれ、このMマガ編集部におじゃまするようになってからすでに5ヵ月。ひとつひとつのコマンドを熱いものに触るようにして打ち込んでいた私も、今では秋の落ち葉の上を駆け足で走るようなかろやかなタッチでログインしています(?)。

先日、アメリカのネットまで、のぞいてしまいました。当然のことだけど、チャットしている人は外人さんばかりです。

〝Hello〟と控えめに打ち込むと、〝Hello, Mari!〟、〝Hi, Mari〟と、たくさんの歓迎をうけます。当然のことだけど、会話はみんな英語です。

〝I'm from JAPAN.〟って自己紹介すると、〝Tokyo?〟って聞かれたので、〝Yes!〟。うっ、会話が成立した！　男か女かと聞かれたので女だと答えたら、途端に男のひとたちがよってきました。

〝What is Time?〟といいかげんな英語を打ち込んでみたら、ニューヨークの男、ロスアンゼルスの少年、カナダのオジサン、ハワイのお兄さん、それぞれ時間が違う。これって、新鮮な感動……。

〝コンピュサーブ〟っていうネットの〝アダルトルーム〟という大人の部屋のチャットに参加してしまったのだけど、エッチな話をするトコだったみたいね。英語のスラングがわからなかったから平然としていましたが……。

その後、〝ジニー〟っていうネットにも参加したら、なんと大阪からはいっている人もいて、おたがいにびっくり。

〝Do you speak Japanese?〟
〝MO CHI RO N〟

ローマ字日本語でしゃべっていたのですが、国際電話の回線を使って、大阪の人としゃべるっていうのは、もったいないことですよね。

チャックがスナッチャーだと思えば92へ。アランがスナッチャーだと考えるなら131へ。ビルがスナッチャーと決めたなら106へ。それ以外の決定なら173へと進め。

# THE LINKS速報

## これがA1クラブの全貌だ!!

### 1 たいらくん寺小屋

ごぞんじガンビーたいら先生に勉強を教えてもらおうっていう“なんでも答えマンデー”は月曜日ね。　SN3AA

それぞれの説明の最後のボードコードで、直接移動できます。

### 10 MSXマガジン

わがMマガの、おなかがパンパンにはったコーナー。特集ソフトに関する質問も受け付けていますよー。“エディトリアルルーム”、“フォーラム”、“MSX通信”など5つの部屋にわかれていて、ガスコン金矢と千倉真理も、ふいに登場します。　SM4CA

⬆Mマガに関する、要求などがあったら、どんどん書き込んでね。

### 11 あんこくボード

地下にはびこる龍宮帝国の出口なのですが、その龍宮ハウス(入り口は秘密です)に向かう途中にある“あんこくボード”が今、人気のまとです。匿名で書き込みができるのも魅力。ボードコードSB7AAで直接飛ぶことができます。

### 12 白百合女学院

愛を信じる白百合女学院の女子生徒さんとおはなししましょうという、夢のようなコーナーなんだけど、男の子ばっかりというウわさも……。「……はよくってよ」のような女の子ことばの書き込みにあふれてる。　SO7AA



「そして、彼女が洗面場に入ったとき、ちょうどタイミングよく、ほかに誰もいなかった。そして、正面から、洗面場で首を──」ピュッ！　バジューン！　あー、危機一発。アランが飛びかかってきた瞬間に一撃！　176へ。

## 2 ファンタジーの扉

ロールプレイングボードです。魔法使いや妖精、騎士になりきって、おしゃべりしてください。　SM3AA

## 3 TEENAGE CLUB

13歳から18歳の美しき10代だけで、会話を楽しんでしまおうというコーナーで、非常にもりあがってます。　SO4BA

## 4 やすらぎの館

このコーナーにある〝にぎやかな大広間〟が、今、話題をよんでいます。シグオペは、KENぼうさん。　SN4AA

## 5 バイクプラザ

バイクが大好きな人のコーナー。シティー派、オフロード派レース派の３つにわかれています。　SM4AA

## 6 クラシック喫茶

ちょっぴりおとなっぽい会話をクラシックを聴きながら楽しむ喫茶〝コンツェルト〟。昼さがりに……。　SL5CA

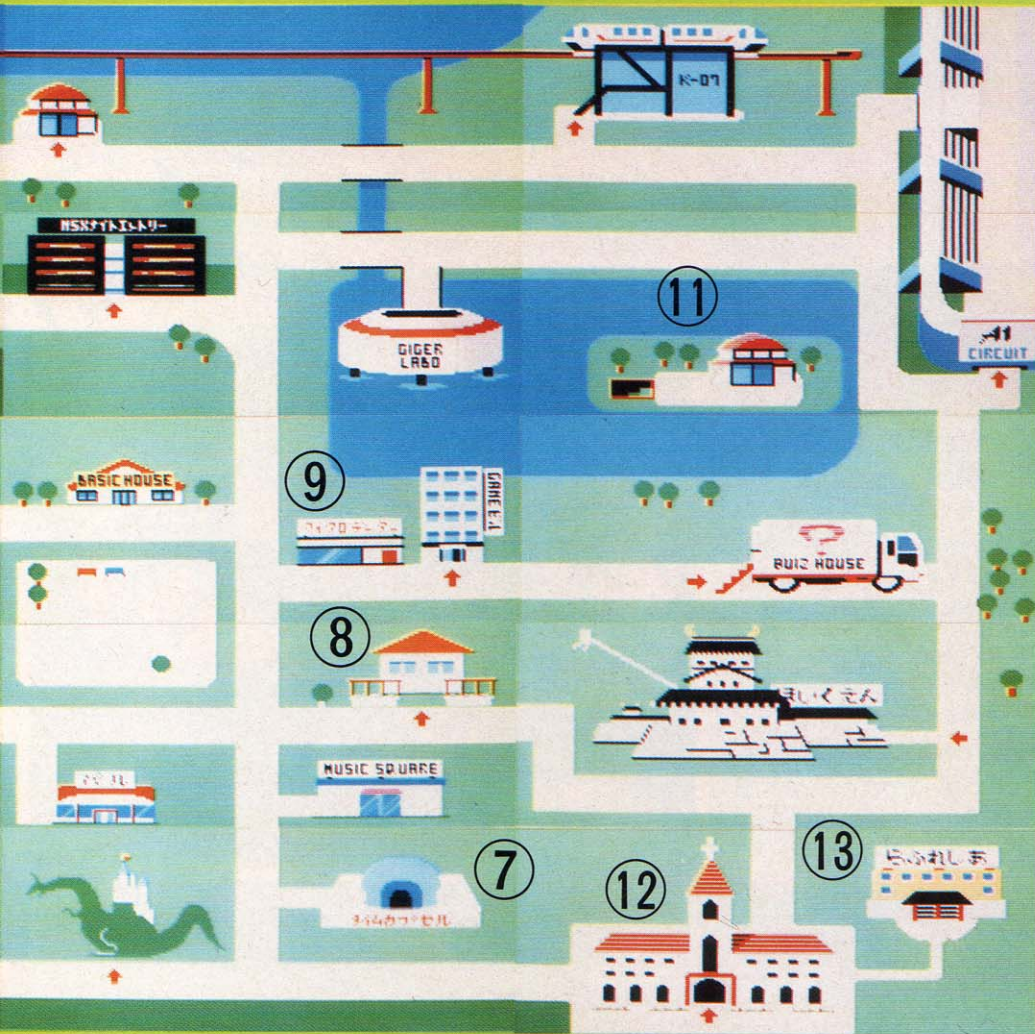
## 7 タイムカプセル

そういえばチューブ入りチョコレートってあったよねー。小さいときに遊んだものの話をしましょ。　SO6BA

## 8 おしゃべりルーム

あの有名な〝まきひめさん〟の、あたたかいコーナー。誰でも受け入れてくれますよ。はい。　SN6AA

## 9 まいくろでーたー

このコーナーにある〝はなしのショーウインドー〟も、かなりの盛り上がり。フリートークです。　SM6BB

## 13 ラフレシア学園

大うけのコーナー。白百合女学院と敵対しているらしく、両校のかけもちをした者はスパイとみなされる。おもてむきは仏教系の規律ある学園だが、スケバンたちがわんさか。いじゅういん先生は一見の価値あり。　SO7AB

## ■A1クラブキャラクターコンテストのお知らせ■

A1クラブのイメージキャラクターを募集します。MSXのグラフィックにしやすい、シンプルで親しみのあるものを考えてください。

応募の資格はとくにありません。会員の方でなくても結構。紙のサイズ・画材も自由です。

ただし、募集した作品は一切返却いたしません。また、入選作品の著作権はTHE LINKSに所属します。１位の方には、ナショナルのパナソニック〝コピルマ〟を、２位と３位の方にはFMパナアミューズメントカートリッジをプレゼントしまーす。

締め切り……12月10日
発表…………12月末日
●あて先
〒604 京都市中京区烏丸通
御池上ル二条殿町548
ナショナルビル２Ｆ
日本テレネット
キャラクターコンテスト係

「わかりました、じゃ、もう結構です」アランはムッとして、隣の部屋へ消えていった。「さてと、だんだんとわかってきましたねえ」「はあ？」「では、ほかのプロジェクトも、のぞいてみましょうか」。129へ。

# おもしろネットワークガイド NET-WORK GUIDE

ネットワークにアクセスするってことは、未知の世界を探検しているようなものだ。ふらりと立ち寄ったネットで思わぬ発見や人と会えるかもしれない。いつも好奇心を研ぎすまし、出会いを大切にしたいなあ、と思う今日このごろ。

## 桜玉吉先生ファンクラブのオフラインミーティング

➡桜玉吉先生ファンクラブの会報"さくらさく"創刊0号。XERO(pcs14835)さんの苦心作だ。限定配布非売品。

桜玉吉先生といえば、MSXマガジンやログイン、ファミコン通信などを股にかけて活躍している漫画家であることは知っているよね。他の雑誌でも、仕事をいっぱいかかえている超売れっ子漫画家さんなのだ。とくに、ファミコン通信で連載中の『しあわせのかたち』には、熱烈なファンが多い。

そんな桜玉吉先生のファンクラブができたところで、べつだん驚くほどのことではないのだが、そのファンクラブの活動場所というか、本拠地がアスキーネットPCSの中にあるログイン町内会なのである。つまり、ネットワーク上にできたファンクラブなのだ。

9月某日、桜玉吉先生のファンクラブ"サクラサク"のメンバーが集結し、その会合に桜玉吉先生も出席なさると聞いて、私、ガスコン金矢は密かに潜入を試みた。

ネットワーク仲間では、このよーな集会をオフラインミーティングと呼んでいる。いつもはネットで出会う仲間がネットを離れて集まることね。まったくネットの連中はお酒が好きだが、私もビールをしこたま飲んで帰ってきた。

⬅⬇ニコニコ顔の桜玉吉先生とファンクラブのメンバー。色紙のサイン責めにも快く応じていました。

## 新 お湯ネット情報

⬆どこからともなく調達してきたネット用機材を再び取られないように死守するガスコン金矢。なんか鬼気迫るものがあるな。

えーん、先月号で電話回線をなんとかするという話をしたけどなかなかもらえないよぉ。

こーなったら、情報電話の回線だろうが、なんでもいいや、回線をぶんどって、何がなんでも、新お湯ネットを始めてしまうぞ！　私は宣言してしまうのだ。とりあえず、そーゆーことなので、情報電話の回線で網元さんを使った、お湯ネットの運営を始めることにしたのだ。

情報電話の回線を使う以上、どうしても時間的な制約がでて、24時間運営というわけにはいかない。運営時間は午後7時から午後9時までの2時間。ちょっと短い気もするけど、回線を情報電話に切り替えてから帰らなきゃならないので、勘弁してほしい。土曜、日曜日は情報電話がよくかかってくるので、お休みね。私だって、休めるときには、休みたい。

運営開始は、MSXマガジン11月号(つまり、この号)が発売される10月8日ということにしよう。決めた、決めた。

で、このネットは網元さんの網元さんによる網元さんのためのネットになる予定だ。もちろん、ひやかしユーザーも大歓迎。いちどアクセスしてみてちょうだいな。

**新お湯ネット**

| | |
|---|---|
| 回線番号 | ☎03-486-1824 |
| 運営時間 | 19:00～21:00 |



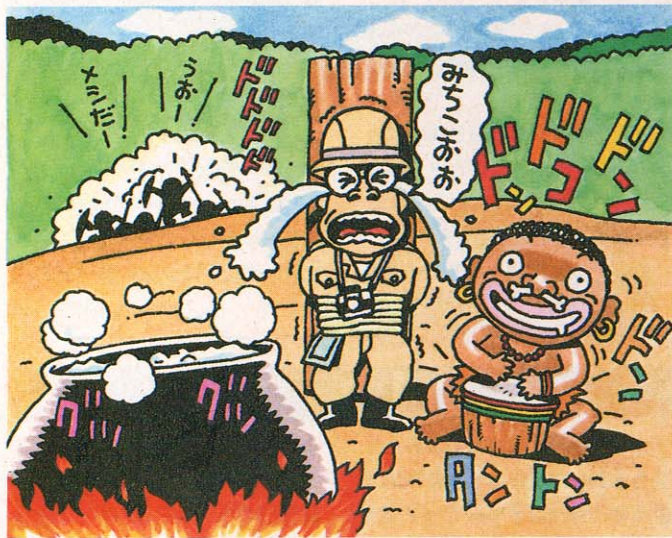
「彼に会わせてください」、「ではここに呼びましょうか」。課長は彼をコミュニケーターで呼び出した。部屋に入ってきた彼は、データから想像したとおり、筋骨隆々の大男であった。「ケンカ強そうねえ」、「は？」。 118へ。

全国津々うらうら

# 草根ッめりのネトぐ

沖縄のOCEAN-NETを始めとして全国各地に網元さんをホストにしたネットワークが続々と誕生してきている。MSXユーザーにとっては、うれしいことだよね。ネットワークを通じてMSXの輪がどんどん広がっていけばいいなぁと思う。手軽にパソコン通信ができるマシンとしてもMSXは最高のマシンだと思うわけですよ。

◆通信手順◆

| | |
|---|---|
| 通信方法 | 全二重 |
| データ長 | 8ビット |
| X制御 | あり |
| ストップビット | 1 |
| パリティチェック | なし |
| S制御 | なし |
| 送信時行末 | CRのみ |
| 受信時行末 | CR+LF |

## OCEAN-NET

網元さんネットの一番手は沖縄県のOCEAN-NETだ。ネットを始めたとたん、NHKの人や、いろんな人と知り合いになれたそうです。

| | |
|---|---|
| 所在地 | 沖縄県那覇市 |
| シスオペ | 上松秀彦 |
| 回線番号 | ☎0988-54-5931 |
| 通信速度 | 300〜1200bps |
| 運営時間 | 22:00〜1:00 |

## THE FREE FORUM

シスオペさんは高校で数学を教えている先生なのだ。高校の先生がネットを運営してるなんて、とてもいいなぁ、と思ってしまう。

| | |
|---|---|
| 所在地 | 大阪府東大阪市 |
| シスオペ | 渡辺由起夫 |
| 回線番号 | ☎06-789-6366 |
| 通信速度 | 300〜1200bps |
| 運営時間 | 22:00〜7:00 |

## 殿様NET

とてもユニークな名前のネットだけど、これはシスオペさんのニックネームからつけたそうです。内容もとてもユニークなネットだ。

| | |
|---|---|
| 所在地 | 静岡県沼津市 |
| シスオペ | 外岡敏和 |
| 回線番号 | ☎0559-21-3762 |
| 通信速度 | 300〜1200bps |
| 運営時間 | 22:00〜9:00 |

## TET-NET

まだ、生まれたてのネットですがボードがたくさんある。みなさんにどんどんシグオペをやってもらいたいとのこと。網元さん使用。

| | |
|---|---|
| 所在地 | 埼玉県川口市 |
| シスオペ | 須永貴弘 |
| 回線番号 | ☎0482-68-3993 |
| 通信速度 | 300〜1200bps |
| 運営時間 | 23:00〜6:00 |

## RIBBON-NET

群馬読売新聞の生活ミニ情報のコーナーにも紹介されたというネット。Mマガは全国誌だから一躍有名になっちゃうね。網元さん使用。

| | |
|---|---|
| 所在地 | 群馬県太田市 |
| シスオペ | 近藤敏彦 |
| 回線番号 | ☎0276-37-5292 |
| 通信速度 | 300〜1200bps |
| 運営時間 | 22:00〜6:00 |

募集

## 草の根ネットのシスオペ様 あなたのネットを紹介させてくださいな!

このコーナーでは、今後もひき続き全国の活動的に運営している個性的な草の根ネットを紹介していきたいと考えてます。で、このコーナーで自分のネットを紹介してほしいシスオペさんがいらっしゃいましたら、ネットの所在地、シスオペ氏名、受け付け電話番号、通信速度、運営時間、通信手順、それと、あなたのネットの簡単なPRと活動内容を書いて、右の宛て先か、もしくは右に掲載したネットワークのIDまでメールをください。また、今後はじっさいにこちらが取材に行き、ネットを運営するにあたっての苦労話や、面白い出来事などのお話を伺って、詳しく誌面で紹介したいとも考えています。取材に行っても構わないということであれば、その旨も書き添えてください。よろしくお願いします。

| ◆電子メールの宛て先◆ | |
|---|---|
| ●アスキーネットACS | acs02030 |
| ●アスキーネットPCS | pcs07332 |
| ●アスキーネットMSX | msx00160 |
| ●THE LINKS | 0040238 |
| ●PC-VAN | XEA49650 |
| ●NIFTY-Serve | SGE00030 |
| ●EYE-NET | GHF002 |
| ●マスターネット | aaz193 |

◆はがきの宛て先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 『草の根ネット募集』係

「やっぱりきさまが、スナッチャーだったのかっ!」「そうだよ」「そうか、じゃあ、ひとつだけ聞かせてくれないか、天国へ行く前に」「いいだろうよ」「お前が、リンダを殺したんじゃ、ないんだろ?」。135へ。

# INFORMATION

## AV

### ダイレクト選曲おちゃのこさいさい

AV業界の進歩って、ほんとにめざましい。

CDプレーヤーが出たなって思ってたら、あれよあれよという間にレコードをすみっこに追いやっちゃって、今じゃCDラジカセなんていう便利モノが幅きかせてる。

そこで、CDラジカセの新顔を紹介しちゃおう。

松下電器産業(株)から発売されたCDラジカセ『RX-DT70』だ。

CDラジカセでは業界で初めてCDのダイレクト選曲ができる12キー付きリモコンが付いているんだ。

もちろん、デッキやチューナの操作、音量の調節もリモコンでOK。

さらに、タイマーON、タイマーOFFの時刻をそれぞれ設定できるプログラムタイマーがついてるのもウレシイ。

☗色はブラックのみ。価格は65,800円。㊐松下電器産業(株)☎03・572・3871

## GOODS

### こだわり派のステーショナリーだっ

ファッション雑誌かと思いきや、いえいえMマガです。ご安心を。花といい、ガラス玉といい、Mマガらしからぬ写真でしょ？

中央にあるのが、東芝電池(株)から発売されたレターオープナー『BE-20(N)』(左上)と、電動消しゴム『BE-30(N)』(右下)なんだ。なかなかおしゃれなデザインだよね。

レターオープナーは、面倒くさい封書の開封をスピーディーにこなしてくれるし、電動消しゴムは、細かい部分もきれいに消してくれる便利グッズだ。

表面が今はやりの石目調になってるから、使ってないときにはおしゃれな置物に早変わりしてくれそうだしね。ねえ。

ステーショナリーも機能一辺倒じゃなくて、デザイン重視の時代到来、かもね。

プレゼントにいいと思います。

☗レターオープナー3,300円、電動消しゴム3,000円。㊐東芝電池(株)☎03・474・0141

## GOODS

### もう、かけまちがえはいたしません!

電話のかけまちがえ常習犯の人に、耳よりなニュース！

オリエント時計(株)から発売された『オートダイアラー』は、92人分の電話番号を登録できて、おまけにワンタッチで電話もかけてくれちゃうんだ。これまたなんと、92人だもんなあ。

操作はいたって簡単なんだよね。あらかじめ名前と電話番号を登録しておいて、電話をかけるときに簡単操作で呼び出す。裏面についてるスピーカーを送話口にあてて発信キーを押すだけでOKなんだ。

表示はデジタルの2段表示で、上段に名前、下段に電話番号を表示するから見やすさバツグン。

相手が話し中のときは、ワンタッチ再発信のリダイヤル機能が大活躍してくれちゃう。

おまけに、電卓機能もついてるお涙もの。まっ、はじめっから間違った電話番号を登録しちゃったら、元も子もないけどね。

☗重さは38グラム。価格は7,200円。㊐オリエント時計(株)☎03・255・1580

## GOODS

### ちっちゃなものにも手軽に印刷!

カセットテープのラベルみたいなちっちゃな紙にも手軽に印刷できる超小型ハンディーワープロを紹介しちゃおう。

カシオ計算機(株)から発売された『カシオ ハンディライター HW-11』だ。

プリンタをペン型にして、本体と分離させたから、手帳、封筒なんでもOKなのだ。もちろん従来のワープロ機能(文章の入力、編集、保存)も付いてる。文字サイズは上付き、下付き文字から8倍角まで、おまけに白抜きや斜体文字もできちゃうんだ。

電話モードを搭載してるから、電子手帳としても使える。

こんなワープロ待ってたんだ。

☗記憶にはRAMカード利用。価格は32,800円。㊐カシオ計算機(株)☎03・347・4811



「ええ、いいわよ」、「へえ、これは驚いた。まさかキミからイエスの返事がもらえるとは思わなかったよ」、「どうして？」、「どうしてって、それはキミが一番わかってることじゃないか、えっそうだろ？」。147へ。

■ GAME

## ボールがなくてもテニスができちゃう

⬆効果音がゲームをより白熱させてくれるのがウレシイ。価格は9,800円。問(株)バンダイ☎03・842・5151

ボールがないのにテニスが楽しめちゃう新兵器が(株)バンダイから発売されたよ。

『フラッシュテニス』っていうんだけど、文字どおりボールの代わりに光を打ち合いするゲームなんだ。

普通のテニスとちがってコートがいらないし、フォームがどうのこうのってとやかく言われる心配もないし、気軽に楽しめちゃうエレクトロニクスゲームだね。スポーツの秋に、これで思いっきり汗を流してみてはいかが。

■ GAME

## とかく他人の不幸はおもしろい!?

⬆パーティーでやってみてね。価格は1,800円。問(株)野村トーイ☎03・862・2575

他人の不幸を指さして笑って、日頃のウサを晴らしたい人にぜひともおすすめしたいのが、(株)野村トーイから発売された『絶叫ヘルメットゲーム絶体絶命』。

これは、ヘルメットをかぶった人が、ヘルメットの上の爆弾を回して、〝ここだ〟と思ったところでスイッチを押して、当たったら爆発しちゃうというゲーム

まわりの人には、〝当たり〟の位置がわかるようになってるから、見てるほうもおもしろそうだね。

■ GAME

## ハラハラ、ドキドキ胸さわぎ

日に日に寒さが増して、おもてで遊べなくなってきたね。

家のなかで、みんな集まってワイワイガヤガヤ遊ぶのに最適なおもちゃを紹介しちゃおう。

(株)セガ・エンタープライゼズから発売された『パーティ クラッカージャック』だ。

人形の回りを数人で囲んでスイッチONすると、人形はスロー回転を始め、約30秒後に、セットしたクラッカーまたは風船が大爆発するというもの。手をたたくと、ちょっとの間だけ速く回すことができるから、自分の目の前にきたらただひたすら手をたたくことだね。

⬆葉巻がイイね。価格は2,980円。問(株)セガ・エンタープライゼズ☎03・742・7068

■ TOY

## わてがナニワの商人牛だす

ぬいぐるみとか人形がおしゃべりするのは、いまどき珍しくもない。けっこう、あったりする。

でも、牛のぬいぐるみが大阪弁をしゃべっちゃうっていうのはかなりユニークだ。

(株)オオイケから発売されたその名も『商人牛』(あきんどうし、って読む)。

大阪だから商人牛にしてしまったところが、何とも心憎い。セリフは4パターンあって、「わてがナニワの商人牛だす」、「あんさんも頑張りなはれ」、「商人牛をなめたらあきまへんで」、そしてきわめつけなのが、「もーもーもうかりまっか？」。

⬆前掛けの色は全部で3色ある。価格は2,900円。問(株)オオイケ☎052・721・7311

■ TOKYO DISNEY LAND

## ミッキーの誕生日だよ

MSXマガジンは今月で60号。ということで、かなりメデタイ！ という感じなんですが、くしくも(？)それに合わせるように、60回目という人がいらっしゃいます。

誰あろう、ミッキーマウス。

来たる11月18日で、ミッキーは60回目のお誕生日を迎えます。おめでとう！ ミッキー。

ということで、東京ディズニーランドでは、10月1日から11月23日まで、約2ヵ月というロングランで〝ミッキーマウス・バースデー・パーティー〟というスペシャルイベントが催されます。もう、催されているわけですけどね。

⬆ミッキーのお誕生日、みんなでお祝いしましょう。ケーキでも買いましょか？

東京ディズニーランド初なんですって、これだけ長期にわたってのイベントは。

パーク内で行なわれるパレードの主役はもちろんミッキー。そのほか、いろんなパーク内イベントにミッキーは顔を出してくれるんですよ。金曜日、土曜日、日曜日そして祝日には、夜、スターライト・ファンタジー(花火です)、そして光の洪水、東京ディズニーランドエレクトリカルパレードも催されています。まーだまだ、そんなに夜が寒い、ということはありませんから、週末は、ミッキーのお誕生日をお祝いしつつ、浦安方面あたりまで、お出かけになってもよろしいんじゃないでしょうか。

東京ディズニーランドも、開園して、はや5年。あっそうか、Mマガと同じ年にできたのか!? これは縁起がよいお話で(？)。

⬆金、土、日曜日、そして祝日の夜にはエレクトリカルパレード。きれいだなあ。



「おろか者め」、スナッチャーは高くジャンプして、オレの背中の上に着地した。うぐっ。「お前のあてずっぽうは、ほとんど当たっていたさ。リンダを殺したのは、運び屋のスーザンだ。顔見知りだし、わけないさ」 138へ。

## STATIONERY

### 由良拓也だいっ!

▲価格は5,000円、8,000円、10,000円。
問(株)サクラクレパス☎06・972・1241

流れるような洗練されたフォルム。カッコイイなー。

この、ちがいがわかっちゃうペンは、あのカーデザイナー由良拓也氏のデザインなんだ。

クリップ、芯、先端パイプなどを使わないときは本体内に収納できる機構になっているので、突起物の全くない、〝フラッシュ・サーフェイス（さっと流れる表面)〟を実現している。モダンテイスト！

## MUSIC

### 国民的美少女、藤谷美紀のシングル

▲価格EP、カセット700円。CD1,000円。
問ワーナーパイオニア(株)

この9月15日に15歳になった。一歩ずつオトナの仲間入りをしていく藤谷美紀チャン。8月25日に初めてのアルバム『Foundation』が出たのに続いて、ワーナーパイオニア(株)より3枚目のシングル『たったひとりの神様』が発売されたぞ。

後藤久美子チャンと共に〝美少女〟のホマレが高い彼女は、'87年の『第1回全日本国民的美少女コンテスト』でグランプリを受賞したのち、テレビやCMなどで大活躍しているよね。お正月映画『ガラスの中の少女』にも出演するんだぞ。知ってた？

ここでみんなにウレシイお知らせ。かわいいモーニング・セットを3名様にプレゼントしちゃうのだ。あて先は161ページを見てね。

▲ハブラシ、くしなどがカセットケースに収まったかわいいモーニングセットだ。

## 千倉真理の映画も大好き!

**今月もオトコの生きざまを考えさせられてしまう作品です。私も、自分に正直に、そんでもってパワフルに生きたい！**

さて、まず最初にご紹介するのは現在公開中の、『シェイクダウン』。意味は〝ガサ入れ〟。ニューヨークのセントラルパークで実際にあった、捜査官と麻薬の売人の撃ち合い事件を映画化したものです。最近、ひんぱんにおこる、警官の麻薬汚染を告発するためにも、ということで、グリッケンハウス監督が乗り出しました。

主演は、『ロボコップ』でロボット警官を冷静にこなしたピーター・ウェラー。法律エイドの弁護人(日本でいうところの国際弁護人)を演じます。

警官に撃ち殺された男を弁護するうちに、警察内に広がる麻薬シンジケートの姿がうかびあがってきて……という展開。「金で買えるものでは警官が最高だな」なんていうセリフもでてきてた。

婚約者もいる彼なのですが、この事件の検事を担当するのが、昔の恋人スーザン。偶然再会した2人の恋の進行もご注目。

ニューヨーク色の映画です。

▲昔の恋人、スーザンとの再会。彼女の住むマンハッタンのマンションがすばらしい。松竹東急系で全国公開中でーす。

さて、こちらはサイゴン色の『グッドモーニング、ベトナム』。あの名作『ガープの世界』で、主役を演じたロビン・ウイリアムスがはちゃめちゃな米軍放送のロックンロールDJになりきっちゃうから、さあ大変。

本国から送られてきたDJのまき散らすエキセントリックなしゃべりは、現地の兵士たちに受けまくり、彼の番組はたちまちアメリカ軍の人気のマト。

ところが、米軍放送は米軍放送。ニュースは砲兵大尉クラスによって厳重にチェックされるので、ベトコンのテロ事件などは、原稿から消されてしまうわけ。

▲彼のDJ姿は、ハウンドドッグの大友康平に似ていた。10月8日より、東宝系で全国ロードショー。

コチコチ頭の鬼曹長がでてきたり、ベトナム人との友情や裏切りもでてくるのですが、感動したのは、この破天荒DJの発散するものすごいパワー！

ラジオの仕事にたずさわろうとしている人たちに見てもらいたい作品です。「単に冷静な奴はラジオには不要だ」というドキッとするセリフも。

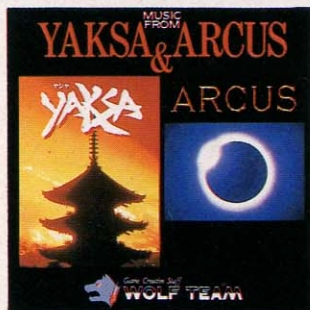
「もうちょっと、背がほしいところかい」、「そうだけど、そんなこと何か関係あるの？　話をそらさないでよ」、「そうだね。ところでキミ、シドニーへはいつ戻るんだい？」、「この3日前に帰ってきたばかりよ。 159へ。

■ MUSIC ■

## ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス

ウルフチームのヒット作『ヤシャ』、そして新発売の『アークス』、それにMSX版はないんだけれど『ヤシャ外伝』。以上まとめて、キングレコード(株)から新発売！

タイトルは『ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス』。

ヤシャの〝龍王魔空「夜叉」〞と、アークスの〝イリスレクイエム〞はハイグレード・バージョンもついてるよ。聞いてみてはいかが。

⬆価格はCDが3,000円、CTが2,500円。
㈲キングレコード(株)☎03・945・2111

■ MUSIC ■

## ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン

あのドラゴンクエスト・ミュージックの名曲23曲が、優雅なエレクトーンのサウンドになって、アポロン音楽工業(株)から発売されたよ。

タイトルは『ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン』。

エレクトーンの美しい音色に、かのすぎやまこういち先生もいたく感動されたとか。BGMにピッタリのアルバムだ。

⬆LP、カセット2,500円。CD3,000円。
㈲アポロン音楽工業(株)☎03・353・0191

■ VIDEO ■

## E.T.

はるか300万光年のかなたからやって来た〝E.T.(地球外生物)〞と少年少女との心のふれあい。なんていうストーリーってよくあるのに、なぜか『E.T.』は大ヒットしてしまった。それも世界中で約2億5千万人の人間が観たというのだから、その受け入れられ方も普通じゃない。

そこで改めて観てみると、やっぱりウマいのねスティーブン・スピルバーグって。ツボをちゃんと心得ている。まず、どう見てもかわいくないE.T.くんを限りなく愛しいヤツにしてしまう演出。TVや自転車などの小物の使い方。子役たちの自然な演技。そしてあざといほどの盛り上げ方。どれもが最高の状態でブレンドされていて、子供たちには夢を、大人たちには忘れていた素直な感動を与えてくれる。何度観ても自転車が飛んじゃうシーンには胸が熱くなっちゃうし、別れの言葉には涙があふれてしまう。万人に愛される映画ってこーでなくっちゃいけないナ、なんて再認識してしまうのです。

●発売/販売元
CIC・ビクタービデオ
●10月17日発売/115分/10,500円

## 007 カジノ・ロワイヤル

〝007〞をあのかっこいいジェームズ・ボンドばかりと思っていてはいけない。20年も前にとんでもないボンド氏が登場していたのだ！

すでに引退している老ボンド氏が自分のかわりに4人もの007を派遣して国際陰謀団退治に大活躍させる。ということは5人のボンドが出演するわけで、その中には女性もいるというのだからおかしい。はやい話が完ペキに本家本元をパロったスラップスティック・コメディーなのである。

アナクロっぽいところが新鮮でもあるし、ラストのオチには大笑い。加えてゼイタクなキャストと監督も5人がかりというシロモノ。ちなみにウディ・アレンが顔を出し、ステキな役をこなしてる。

●発売/販売元
RCAコロンビア
●発売中/131分/15,800円

## 張り込み

アメリカじゃあ大ヒットしたのに日本じゃパッとしなかったこの映画。題名から松本清張風のノリと決めつけちゃった人が多かったのではないかしらん？　とんでもございません。いろんなお楽しみが詰まった一級のエンターテイメント映画、なのであります。

凶悪犯の恋人を〝張り込み〞中の刑事がこともあろうにその女性に惚れてしまいサァ大変、という物語を、ふたりのイキな会話、ともに張り込み中の刑事との楽しいかけあい、犯人との追いつ追われつのスリル、激しいアクションなどをちりばめて描いているのだ。この盛りだくさんのサービスが得した気分にさせる。1本で4本分ぐらい楽しめちゃうのです。

●発売/販売元
バンダイ/(株)AE企画
●発売中/118分/14,800円

「遊んできたかい？」、「ほら、こうして海で焼いてきたわよ」。確かに、すこし陽に焼けているようだ。今日本は冬。あちらは夏か。いいねえ、学生は。「もういいよ、キミへの質問はすべて終わったよ」。　では168へ。

## BOOK

### 雨にも負けて 風にも負けて

⬆著者は西村滋氏。価格1,300円。問(株)主婦の友社☎03・294・1129

宮沢賢治の『雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズ』をパロディーってるタイトルだけど、本の中味はすご～くシリアスなのだ。

たまには、こんな本を読んでみてはいかがでしょうか、ってことでご紹介。

戦争孤児が収容されていた有隣少年療護院で実際に起こったお話の数々が書かれているんだけど、お涙ちょーだい調じゃないから素直に読めちゃう。

戦後のどさくさで、あらゆる悪事に手を染めてしまった戦争孤児たち。なかには、施設から脱走しちゃう子も。で、脱走予防のために先生方が考え出したのが演劇。

みんなで劇をしていくにつれ、子供らしくなっていく姿が感動的。

## BOOK

### 小説 吉本興業

⬆難波利三著。価格は1,100円。問(株)文芸春秋☎03・265・1211

人気絶頂の明石家さんまをはじめ、西川のりお、島田紳助、やすし・きよし、などなど今をときめくドル箱芸人をいっぱいかかえてるあの"吉本興業"の歴史がよ～くわかる本のご登場。

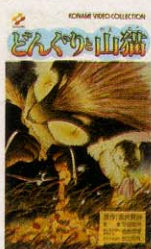
今じゃ飛ぶ鳥を落とす勢いの吉本興業にも、苦難に満ちた時代があったってことがわかっちゃう。

映画やテレビの出現に寄席の存続をあやぶんでみたり、逆にテレビを利用して人気が出ちゃったりと、時代の流れが感じられる話も。

やす・きよコンビ結成にまつわるエピソードとか、かけだし時代のさんまの熱心な勉強ぶりには感心させられちゃった。

吉本通になりたい人にオススメ。

## VIDEO

### コナミの賢治ビデオ第2弾

⬆カラー作品、25分。価格は6,800円。問コナミ(株)☎03・264・5678

ご存じ、コナミのビデオ、宮沢賢治名作アニメシリーズのご紹介。

今回は『どんぐりと山猫』なんですよ。

これは賢治の初期の童話集『注文の多い料理店』の中におさめられている一篇。

ごく普通の小学生、一郎のもとに届いた一枚のはがき。このはがきから、一郎は幻想的な自然の世界へ入っていっちゃうんだけど、その世界では栗とかりすなんかもおしゃべりができちゃう。また、裁判官が山猫だったり。夢と現実が一体となった不思議議なお話だ。

## EVENT

### 北大阪'88生活とニューメディア展

せっかくパソコン持ってるんだから、もっと幅広くOA機器について知りたいという人に、ぜひともオススメしたいイベント。

OA機器、およびソフトウエア、オンラインによる各種情報提供、パソコン通信を中心としたネットワークの展示と実演をはじめ、自分の手でさわって体験できるコーナーも。ワープロ・パソコン教室もあるよ。おまけにイベントコーナーでは、桂文珍による"ハイテク落語"がある。見逃せないね。

⬆文珍に会えるだけで、うれしいよね。
問北大阪商工会議所☎0720・45・0472

●日　時　10月21日(金)～26日(水) 午前10時～午後6時
●会　場　第1会場 枚方近鉄百貨店ルナホール
第2会場 枚方郵便局3階ホール(24、25、26日のみ)
講演会場 枚方市民大ホール(26日のみ)

## CIRCLE

### ひさびさのサークル紹介だよ!

ひさびさにMSXサークルの紹介をしちゃおうかな。

今回のご登場は、九州は熊本の"CLUB of MSX"だよ。

現在、スタッフは4名、会員は13名で、月に1回、機関紙"CLUB-PRESS"を発行。

コナミ福岡営業所の協力を得ているので、コナミの最新情報が載っているし、プレゼントもあったりするとか。営利目的じゃないので、切手代以外は会費不要だよ。

●問い合わせ先
〒861-41
熊本県熊本市南高江町696-6
CLUB of MSX事務局
☎096・357・3198
(ただし、電話による問い合わせは不可)

### サークル仲間募集についてのお知らせ

MSXサークルの会員募集に関する情報をお待ちしてます。

サークルの内容、代表者の氏名、年齢、職業、住所、電話番号、問い合わせ方法、入会できる条件、会費の有無、会費の徴収方法などを明記して、『MSXマガジン編集部 インフォメーションサークル係』までお送りください(代表者が18歳未満の場合は、親の承諾書を同封のこと)。

コピー版のソフトを交換しあうことは、著作権法違反になりますので絶対にやめましょう。

なお、読者間でのトラブルには、編集部は一切関知いたしません。

責任あるサークル活動をこころがけましょう。



アラン・ワイス。26歳。身長164センチ。体重52キロ。医学部の出身ねえ。研究所に勤めてまだ1年。DNAの研究にともなう外科的オペレーションのために入所。顔の取り込みCGを見るかぎりではヤサ男の印象。140へ。

## ■ PRESENT ■

40円で思いっきり得をしちゃいたい人、今回もなかなかバラエティに富んでるから応募してね。締め切りは11月8日だよ。

### お嬢様くらぶ

なんと言っても、今いち番おしゃれなのは、〝お嬢様〟っていうひびき。

そこでタイミングよく(株)徳間コミュニケーションズから発売されたのが、『お嬢様くらぶ』だ。

ゲームのルールはとっても簡単で、トランプの『大富豪』ゲームを知ってる人なら、すぐに理解できちゃうとか。３名様にプレゼントだよ。

### ドラゴンクエストⅡのミュージックテープ

発売以来、息の長〜い人気を持続してる『ドラゴンクエストⅡ』。

ドラクエファンとしては、１日でも早く『ドラクエⅢ』を発売してほしい気持ちでいっぱいだろうけど、ここはひとつ、おとなしくドラクエⅡのミュージックテープでも聞いて、はやる気持ちを抑えてね。

というわけで、アポロン音楽工業(株)から、５名の方にプレゼント。ロゴアイロンプリントも付いてるよ。

### ピノキオのポスター

10月号で紹介したバンダイのディズニービデオ、なんとビデオセールスのTOP20のなかに６本すべてがはいってしまうという驚異的売れ行きなんだ。

やっぱりディズニーの人気ってすごいんだね。

そこで、バンダイから『ピノキオ』のポスターのB全版を10名、B2版を20名の方にプレゼント。

B全版かB2版かの別を明記して応募してね。

### ウィザードリィのテーブルトーク版

先月号で紹介した『ウィザードリィ ロールプレイングゲーム テーブルトーク版』を(株)アスキーから３名の方にプレゼント。

たまにはディスプレイから離れてテーブルトークゲームで、みんなで遊びましょう。

１人遊びもできるし、７人まで楽しめちゃうよ。

ルールブックやサイコロはもちろんのこと、シナリオも３本もついてるんだ。応募お待ちしてます。

### ファミクルパロディックのロゴステッカー

BIT² から、『ファミクルパロディック』のロゴステッカーを20名の方にプレゼント。

シールじゃなくって、ちゃんとししゅうがはいってる本格的なヤツだよ。

スタジャンなんかにつけてみてはいかがでしょうか。

### 日本ファルコムのグッズ

日本ファルコムから、下敷き、3.5インチ用ディスクホルダー、５インチ用ディスクホルダーを計27名の方にプレゼント。

『イース』、『イースⅡ』、『ソーサリアン』、『ザナドゥ』といった日本ファルコムご自慢のタイトルのものばっかりだよ。

ディスクホルダーは3.5インチ用がディスク４枚、５インチ用が２枚はいるようになってるんだ。

全てのものにステッカーをおまけしちゃおう。ディスクホルダーはサイズを明記してね。

### ♥ごめんなさい

※先月号（10月号）のNEW SOFTの記事で、『アウトラン』はFMPAC対応、とありますが、対応していませんでした。つつしんで訂正いたします。

関係者のみなさま、および読者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。

また、９月８日から15日にTAKERUで販売された『ラドラの伝説』（MSXマガジンソフトウエアコンテスト入賞作品）に、バグがありました。スタート地点のアルバーノの町を出て、右へ１歩、上へ１歩の地点から上へ移動しようとすると、プログラムの実行がストップしてしまうというものです。修正方法は、本号171ページのソフトウエアコンテストの記事に掲載してあります。

当編集部のチェックミスでした。心よりお詫びいたします。

なお、９月16日以降に購入いただいたものは、修正ずみです。

### ♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

アランは何も話さない。「じゃオレが言おう。キミはスナッチャー。そしてリンダを殺した犯人だ。お前は、リンダに自分の正体を感づかれたか、あるいは……色恋ざたかもしれないが、とにかく殺そうとしたんだ」。148へ。

「よくわかったな」、「お前は、人間当時のビル・オサリバンの副業、つまり学生を利用したロド麻薬の密輸入をスナッチャーの分際で引き継いだんだな」、「分際とは何だ。だまれ」、「話は途中だ」、「だまれ！」。132へ。

読者と編集者の触れ合い和風パブ

人間は、やっぱり楽しむために生まれてくるんだと思う。だったら、楽しもうよ。ちょっと苦労して、そんで、楽しもうよ。

# MSX通信

カーネルコーン

## MSXのコンゴ

アフリカ大陸中西部に位置する独立国、コンゴ。首都は、ブラザビル。内陸の方向に細長くのびた、暑い国である。

こういう風に書いちゃうと、コンゴっていって、すぐシャレだ、ギャグだーと、身もフタもないことになってしまう。が、それも一興、人生回り舞台である。

さて、コンゴであるが、西の国境線にはザイール(首都・キンシャサ)、そして北部には中央アフリカ(首都・バンギ)を接する。そして、ちょいと下がればアンゴラ(首都・ルアンダ)、また北上すればチャド(首都・ンジャメナ、ユニークな名前だね)がある。

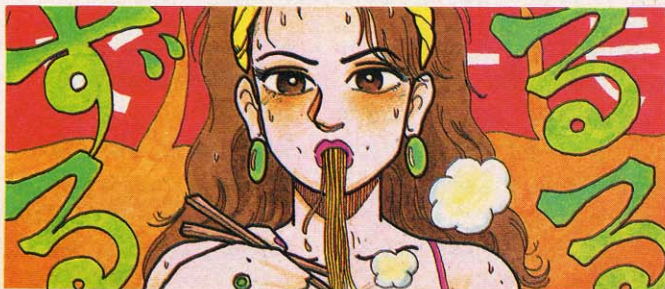
それに加えて、東側の国境線にはガボン(首都・リーブルビル)が、そのさらに東側には赤道ギニア(首都・マラボ)が。ちなみにオスマン・サンコンさんの出身地はギニア(首都・コナクリ)。赤道がつくつかないで、大ちがいである。

さて、アフリカの説明にぼちぼち飽きてきたところで、中東に目をむけてみよう。イラン(首都・テヘラン)、イラク(首都・バグダッド)は、まあなんとかなりそうなので、よかったよかった。

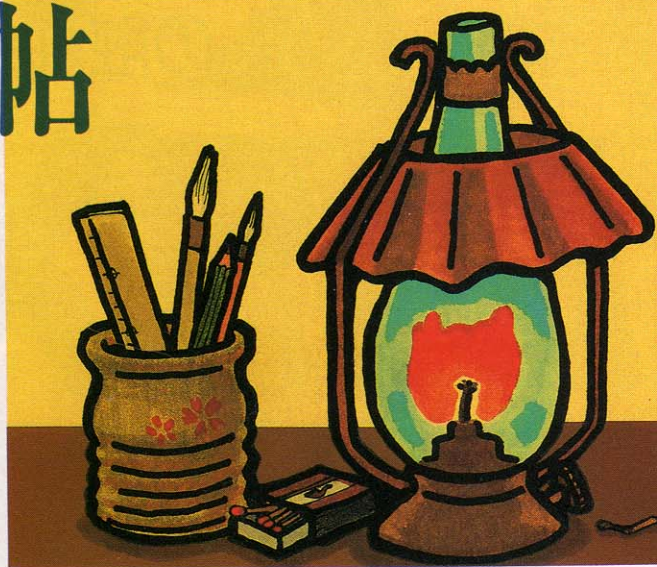
あ、そうそう、MSXって中東で今、売れてるんですよ。あの、アラビア文字っていうんですか、ツレツレしたあの例の文字が、画面に出てくるMSX。あちらの国のお値段にすれば、とても高いハードということらしいんですが、売れているそうです。

MSXが売れている国といえば、ソウルオリンピックの国でもうおなじみの韓国(首都・ソウル)でもバカ売れだそうでして。ハングル文字が、MSXを介して画面上に飛び交っているとのことです。本当だよ、ウソだと思うなら、韓国(首都・東京(ウソ))のパソコンショップ行ってみてごらん。MSXがドドンガドンと展示されているから。MSXがパソコンの代名詞となっている現状を!

さて、では、MSXの今後はどーなるのであろうか? それは、わからない。しかし、コンゴでMSXは売れるのであろうか? それもわからない。ただただ、MSX通信のスタッフ陣が考えることは、明かるく楽しく、MSXが繁栄することのみである。がんばりましょね。

「いやだわ、そんなの」「どうして、っていっても、まあその返事が当然といえば、当然だけれどもね」「ところでスーザン、キミ今、ヒールをはいてるけれど、身長はどのくらいあるんだい?」「147よ」「ほう」。158へ。

# MSX暮しの手帖

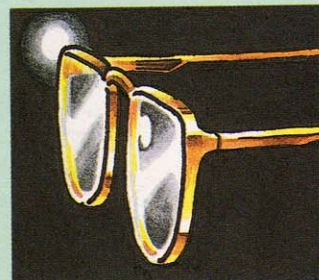
ちょっとした心使いが、あなたの暮しを豊かにします。ちょっとした工夫で、身の回りが明かるくなります。MSXは、暮しの中のコンピュータです。家庭内の雰囲気をほがらかにするためにも、このMSX暮しの手帖を、定期購読いたしましょ。

目次



## 宗兄弟をすぐ見分ける

旭化成の宗兄弟は、ご存じのことと思います、そう、宗兄弟。お母さんが外出の際に、「あんらあ、また小ジワがふえちゃったわん。もう、やだわん」といいながらお化粧をする――それは、そう、鏡台でしたね。まったく関係ありませんでした。あ、いえ、関係ないことはありません。宗兄弟はまるで、鏡に映したように似ています。ですから、宗鏡台はよく似てる、ということになるのです。

さて、その注目の宗兄弟の、お兄さん、茂さんは、弟の猛さんにそっくりであり、弟の猛さんは、お兄さん茂さんにそっくりである。

では、我々は何をして、お兄さんと弟さんを見わければよいのでしょうか？ 謎の円盤UFOに出てくるSHADO本部のように、声紋チェックでもできればいいんですが、今の我々ができるといえば、石坂浩二さんが行なった髪の水分量をたしかめるアクアチェックが、関の山です。

しかし、人望の厚い宗兄弟のことです。そういう私たちに、愛の手を差しのべてくれています。

⬆金ぶちめがねの想像写真を絵にした。

宗兄弟の見分け方。金ぶちのめがねをかけているほうが、お兄さん。銀ぶちのめがねをかけているのが弟さんです。

ちなみに、銅ぶちのめがねをかけている人は、あまりいません。どうぶちてでしょうか？

## 初期消火の心得

火事はいけません。火事は元から断たなきゃだめです。

ということで、火事の小さなタネ火のとき、小さな火事の消火方法を2つ、ご紹介しましょう。

まず、小さな火がテーブルなどの上に移ってしまった場合。卵をふきんにつつみ、版画のときのばれんを持つようにして、火の上にたたきつけ、卵を割ります。そして、そのままの状態でトントンすれば、小さな火は、消えてくれるのです。

また、天ぷら鍋などに火が移ってしまったときは、すぐ金属製の大きめの鍋のふたをして、そしてコンロの火を止めます。気をつけましょね。

⬆たたいて、たたいて。たたいて火を消す、元気なアメコミ風の若人の図。

⬆天ぷら鍋に火が移ったら、けっして水など入れぬように。温度を下げることを。



突然、部屋の明かりが消えた！ ドゴッとにぶい音。どこで音がした!? オ、オレの頭の上かあ。何か鈍器でなぐられちゃったなあ。ということは、トニーがスナッチャーじゃなかったのか――。174へ進め。

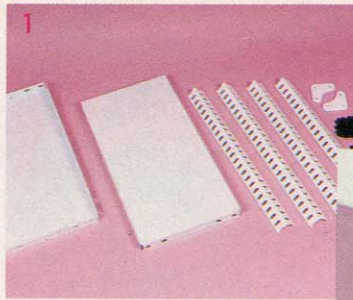
# 棚を作る

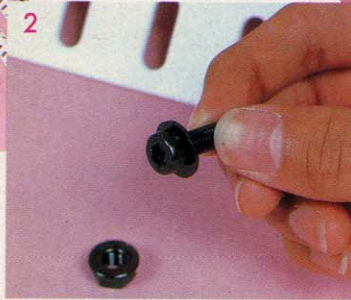
**自分の用途にあった棚を作ってみましょう。市販品にはない味わいを出すのです。**

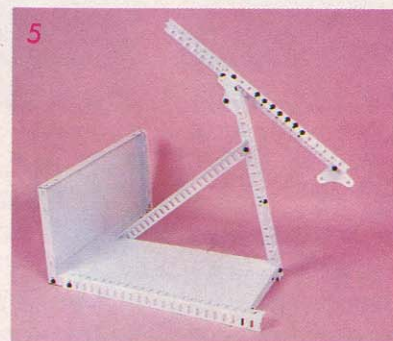
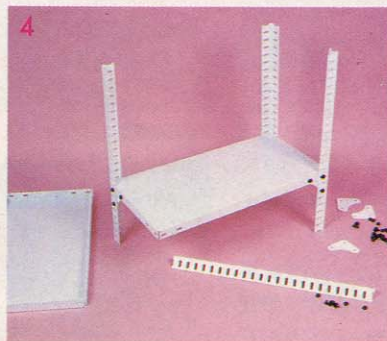
では、街のDIYのお店で売っている金属製のアングルとプレートを使って、棚を作ってみましょう。

既製のものは、確かに仕上げも美しく、安定感、安心感がありますが、自分の手で作ったものは、それなりに愛着もわき、ずっと部屋のどこかに残っていく——そういったものですね

さて、棚を作っていく上での注意点です。棚とは一体、どういったものでしょう？　物が乗っかれば、棚なのです。ちゃんと、倒れずに、物が置ければ、それはもうその瞬間に棚に変化するのです。

さあ、作りましょう！

⬆材料はこれだけです。ナットとボルト。そしてアングルの脚とプレートです。材料は以上ですが、忘れてはならないのがナットとボルトを締めるためのレンチ。モンキーなどを使うタイプもあります。

⬇ボルトの頭には、必ず座ぶとん、つまりワッシャーを入れます。このワッシャーはボルトがゆるむのを防ぎ、ボルトの回転によっての傷がつかないようにする働きがあります。

⬆まずは、ざっと組んでみましょう。わたしはこれから、一体、何を作りたいのかしら？　と自問自答します。この工作においては、厳密な設計図をおこす、という作業は必要ないでしょう。

➡さて、だいぶんと形ができあがってきました。もう、だいたいどういう形かがわかると思います。ボルトをタイトに締めるのは、一番最後にいたしましょう。

⬅思ったとおりにできました。見事な棚のできあが……あれ？　どうしてこういうことになったのでしょうか？　まあ、こういった結果も、自作の喜びのひとつですね。

# 紙がないときの対処法

紙、といってもいろいろありますが、やはりここでは一番深刻な問題と思われる、トイレでの場合を取りあげるべきでしょう。

便器に腰かけてホッと一息ついたとき、あっ紙がない!!　そんなとき、その狭い個室のスミからスミまで見渡して、この場をしのぐためだったらどんな手段も選ばない、というぐらいの固い意志が必要です。あわてず、冷静にね。

まず、手頃なところで考えられるのが、トイレットペーパーの芯。そういう状態の中で、紙っぽいモノといったら、たぶんこれしかないのでは。で、どーやって使うかが問題ね。とりあえず、筒状になっているのを平面状にするところから始めよう。反りを直したら、一枚の紙になるけど、くれぐれもそれをそのまま使うといった、あさはかなことはしないよーに。

芯は厚紙でできているので、これを何枚かに分割する。最低でも3枚ぐらいは確保すること。ソフトタッチが好きなのよという人は、厚紙を爪でけずっていき、細かくなってもいいからとにかく薄い状態のものをたくさん作り出し、それをかき集めて適当な大きさに固めて使えば、おしりが敏感な人でも、ほらだいじょーぶ。

もし、これだけではなんだか物足りないという場合は、さらにダメおしで別の方法を実行しよう。手っ取り早いのは、水洗い。やっぱりここは、おしりをそのまま便器に突っこんで洗っちゃう、というワイルドな方法が望ましい。

あとは、自分が身につけているハンカチとか靴下などを使って、使用後は捨てるなり、洗っておくなり、まあ、それは自由です。

そんなわけで、健闘を祈ります。

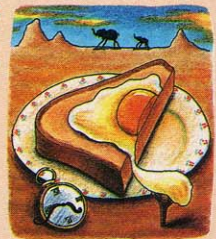
# おいしい夜食2種

## ●コンソメおじや

ほんのちょっと残ってしまったご飯と野菜で、満腹感が味わえます。

①水を入れた鍋にコンソメを入れ、沸騰させます。

②ご飯（食べたい量の約3分の1）と小さめに切った野菜を加えて、弱火でグツグツ煮ます。野菜は、ほうれん草、にんじん、キャベツなど何でもよく、野菜がなければご飯だけでも。

③ご飯の粒が割れてきたら、溶き卵1個を流し入れます。味が薄すぎる場合には、塩を少々加えて調味し、熱いうちにいただきましょう。

## ●目玉トースト

読書をしながらの夜食も、また格別です。満月の夜に、よく似合います。

①厚手にスライスされた食パンを、色がつかない程度に、オーブントースターで焼きます。

②取り出したパンに、薄くバターを塗り、中央の十字の切り込みを入れて、くぼみをつけます。

③くぼみに卵を割り入れ、黄味を囲むようにキャベツの千切りをのせます。

④そのままオーブントースターに戻し、卵が固まるまで焼きあげます。

研究室には2人ともいた。ビル・オサリバンは30代後半の男性。背広が似合いそうな、一見紳士風。「ははあ、なるほどねえ」、「は？」、「いえ、こっちのことです」。そしてスーザン・村岡はまだ若い研究生。19歳だ。166へ。

# いよいよよいよい 朝から回文大作戦

**今月は、あの美濃博士より、回文のルールについてのコメントをいただいた、これを読んで、さらにすばらしい回文を作ってくれ。**

日本人で唯一、回文学の博士号をもつ美濃博士(がせ)から、一通のファクシミリが届いた。

最近投稿される作品を拝見するにあたり、回文のルールという点で気になるところが見受けられる。

もともと決まったルールがあるわけではないのだが、我が帝国回文社では、以下のような法則に基づき、日夜制作にはげんでいる。

①読みを優先させる

例:「私は」この場合の読みは、「わたしわ」であるから、逆から読むと「わしたわ」となる。

②小さい文字の読み方は以下のとおりとする。

例:「きゃく」↔「くきゃ」

「とった」↔「たっと」

③伸ばした音の場合は、そのまま逆に読む。

例:「シーマ」↔「マーシ」

以上の点を踏まえつつ、諸君も回文の道を踏みはずすことなく、王道をきわめるべく、やっぱり立派や、といわれるようになりたまへ。

帝国回文社　美濃博士

なるほど、そうだったのか。ポン(手を打ったときの擬音)。最後の文章あたりでチラと回文を盛り込むなんぞは、さすがである。

もう、あまりスペースがないが、すこしだけ投稿をご紹介。京都府の宮先雅之クン。「よいコナミにみな来いよ」、「よせ、にんじんにせよ」、「英単語、ゴンタ言え!」、「待つ、かわいい若妻」、「ナウイつくりなんて、んなりくつ言うな」おー、フィールソーグッド。

では、投稿をお待ちいたします。

## 替え唄

規模大縮少! 患部にメスを入れるっ! 替え唄コーナーが、こんなに身軽になりましたぞ! 思い起こせば、一世をフービした替え唄コーナーであったが、NICS製品やトロンの波や、市場のRAM不足、ましてや今井美樹の台頭、南海球団のダイエー買収問題まで含めて、たび重なる諸問題に押しつぶされる形で、ほれこのような行数のコラムになってしまった。「スタリオン」、「ゲッターロボだ」、そして各種数え唄など、数多くの名作が生まれ、そしてどんどんお口の恋人になっていった……。

今月でこのコーナーも、もう最後である。別れは寂しいが、別れは、始まりだ! Good bye is start なのである。文法が無茶苦茶である。そんなこととはウラハラに、もうあと3行しかない。おなごりおしい限りである。では、さようなら。

ということで、来月号も続きます。

# マヌーなエッセイ

**このやろう、このマヌケ! と叫ぶより、あなたマヌーね……。この心遣いで事故はゼロ。あなたもマヌー、私もマヌー。マヌー製薬提供の、"マヌーなエッセイ"のコーナーでーす!**

ビックリ仰天! あなたも2週間で○○が出来ます! このような広告、週刊誌などでよく、角膜そして水晶体を介して、倒立した像となって網膜上にへばりついて微弱電流が視神経を経由して……なんていわなくても、よく目にしますっていえばいいだろうが、この天王寺のドロ亀。ほんまにしょーがないやっちゃなあ。物事に限度というものを持てよ、限度をな! バカ!

うるせーな、また隣の席の成瀬クンのひとり言が始まった。彼の声は板東英二に似ているので、とてもタチが悪い。別に、板東英二氏がタチが悪いということではなくて、声がカン高くて、よく通る声質なので、という意味である。

しかし、成瀬クンのひとり言の冒頭部分は、アタリである。あなたも1ヵ月で身長が2万フィートになります、とか、1台で2億役! これさえあればもうなにも必要なし、とか、このお守りさえ持っていれば女の子、ピチピチのプリンプリンのボヨンボヨンのギャルにモテモテ、とか、すさまじく、スーパーソニックなマヌーなフレーズを、広告で見かけることがよくある。

広告というのは、企業が広告代理店を通して、各種媒体に商品を売るべく、読者にセシール、あれ? ハイヒール、あれ? あ、アピールねアピール。あっ、こんな頭の中の思考の流れを、わざわざ書くことはなかったですね。なんの話でしたっけ。

いずれにしても、企業はお金をたいまい払って、広告を載せるわけである。ということは、それに見合うに十分な収益を得ているということで、ということは、そういった広告を見て、利用している人が──。

私が、まだ、ご幼少のみぎり、少年漫画誌の広告を見て、切手300円分ぐらいを某通信販売会社に送り、ゲルマニウムラジオを求めようとしたことがあった。かなりの勇気が必要だったような、気がする。孟母三遷を地でいく母は、「そんなんやめとき」とののしった、あいや、のたもーたが、私はその却下の風潮をものともせず、送った。しばらくして、来た。電話のダイヤルのとめ金のところにアンテナをあてると、聞こえた。ケッコウ感動した。そのときに、「あ、こりゃ、江崎玲於奈さんは、ノーベル賞を取るな!」と思った。のは、私だけかな。マヌー!

「大学の教授のお世話で、こちらにおじゃましています」、「どちらの大学で?」、「オーストラリアのシドニー工科大学です」、「ああ、大学で唯一、スペースベイ(宇宙船発着所)があるところですか」、「よくご存じ」。 167へ。

## MSX新作ゲームレビュー(うそ)

**今月は、ちょっと異色なRPGを取り上げてみた。出光丸3バイ分の中畑よりも絶好調な、ゲームレビュー(うそ)である。**

# ラスト ハルマキドン

核戦争ののち……焼け野原にポツンと一件、戦火をまぬがれた中華料理屋を舞台とした、笑いとペーソスそれにちょっとした風刺を交えながらの、ゆかいな90分間のRPGだ。

中華料理屋〝秘孔〟のオヤジ、珍三平が巻きおこす、いくつものアクシデントを乗り越えて、ラストオーダーの春巻丼を胃の中に流し込むことがはたして可能か!? オヤジは、しょうゆのビンをひっくり返したり、ラー油の小さなスプーンを投げつけてみたり、餃子用の小皿を出さなかったりと、縦横無尽。それぞれのアクシデントをクリアーしていきながら、経験値を高めていこう。

ただ、しょうゆとソースをまちがえてしまう点だけは、要注意だ。ゲームオーバーになってしまうぞ。

また、店内をうろつくモンスターたちの、相席攻撃、伝票水ぬらし攻撃にも、ぜひとも気を配りたい。スライムが、肉マンに化けていることもしばしばだ。

そして、そしてそしてそして、なぜかどこの中華料理屋にもおいていない(今となっては、核戦争のため中華料理屋は一軒しかないが……)春巻丼、その春巻丼とはいったいどんなものなのか? 迫りくる謎、謎、謎。謎の嵐の中に、小舟のように揺れ動くキミの運命やいかに!

※埼玉県の加藤大二朗さんのアイデアをもとに、ゲーム化しました。

☗近未来の雰囲気バリバリのタイトル。

☗これが幻のハルマキドンの正体?

## えーっとねえ あれでしょ? のコーナー

**あっと驚く新コーナー! 人の勘ちがいを逆手にとって、さあこれでキミは寄席若竹の人気者。腹をかかえて大笑いだあ。**

こんなん、です。

「ちょっと、ホッチキス貸してくんない?」

「あ、あれでしょ? アララギ派とか、文学の――」

「それは、ホトトギス」

また、こういうのもどうでしょう。

「今から、テニスに行ってきまーす。あとよろしく」

「ん、テニス? テニスって、あれでしょ? 木とかに塗ってツヤを出すやつ」

「それは、ニス」

「あーあー、あれでしょ? 10点とか20点とか、100点とか」

「それは、点数」

「あーそーか、台所の流しの下をかたづけてて、ビンかなんか何本もたおれちゃって、もうビチョビチョんなっちゃって」

「それは、手に酢、でしょ、ほんとに、んもう」

こういうのも、いいでしょうね。

「どうも、ほんとーに、ありがとうございました」

「あー、あれでしょ? こんなちっちゃい黒い虫が、10匹ぐらい、植物のイネのクキとかを編んで作った敷き物の上を動いて……」

「それは、アリが10(とお)、ゴザの上にいました、でしょ」

こういうのをですね、考えて、いっぱい送ってほしいんですよ。編集部では、このギャグは古典芸能として、恐れられています。よろしくおねがいいたしまうま。

## 激突 4コマ漫画対決

4コマ漫画対決を、見切り発車してみたはいいものの、見切り発車しちゃったもんだから、シノプシスとかコンセプトとかが、わけわかんなくなっちったので、次回からは、投稿をお待ちするとともに、編集部のデザイン部のアルバイトのみなさん方、あるいはプロの漫画家さんたちにも声をかけながら、いろいろやってみようと思っています。

### 毛ゾリのネコ

### 犬とびっくり

「じゃ、申しわけありませんが、おふた方、ちょっと血液を採取させてもらえませんか?」、「は?」、「いえ、捜査上必要なんですよ。非公式ではあるんですけどね。ご協力いただけますか?」。 さてこの2人どう出る。112へ。

# 純粋なおたよりコーナー

**やめられない止まらない、ほんとほんと。誰か助けてー！**
**じゃあ私が助けてあげようかな、でもおたより書いてから。**

**こんちは。じつはこのアンケートはがき、今の今まで気がつかなかったよーん！　だからこれ出すの初めて！**
**（東京都　樋口　英二）**

♨ えーっ、なんで、なんでよー。なんで気がつかんの。はがきのついてるページって自然と開きやすいもんでしょーが。ためしに今実験してみるからね。Mマガの背を下にして両手ではさみ、ぱっと開くと……あ、まん中が開いた。おかしーなー。もう一度やってみよ。

まぁ、ともかく気がついてくれてよかった。今度は毎月出してね、切手は張らずとも届きますので。編集部に届いたおたよりはみんなでスミからスミまで読んでおるのだ。読むときは真剣そのものよー。決して名古屋のお土産のえびせんべいを食べながら机の上に片足乗せて読んだり、はがきのカドで頭かいたりしてない。それからパッチワークにしてクッションにしたりもしてないし、風邪ひいたからといってハナをかんだり、粉薬を飲むときにオブラートとして使用するなんてもってのほかだ。ぷん。

**はがきを食べてる編集者**

**ぼくは、毎年夏になると必ず10回は蚊にさされます。大人になったらさされなくなると思うんですけど、編集部の人はどうなんでしょうか？**
**（福島県　苅田　淳）**

♨ 蚊にさされたってゆーので思いだしたが、先月号110ページの、〝輝け！　センサーキッド大賞〟の左上に載っている子供の写真。じつはこの写真の裏には恐ろしい事実が隠されているのだ。この子供、最近Mマガに入ったペリー下田というやつなのだが、どう見ても中学生にしか思えない童顔。巷では年をゴマかしてるのでは？　というウワサでもちきりの少年、いや子供なのだ。んで、この写真は編集部の近くの青山墓地で撮影したんだけど、ペリーは子供だから半ズボンだった（写真ではわからないかもしれないけど半ズボンである。でも、彼は子供のくせに足が毛深い)。今にして思うとこれがマズかった。青山墓地は青山というコンクリートジャングルのオアシスともいえる美しい場所で、緑が多い。緑が多いってーコトは、蚊も多い。ってーコトは、半ズボンのペリーの足(毛深い)はヤツラの格好のエサとなったのである。ああ、思いだすだけでカユクなる。編集部に帰ってきたペリーの足は数10匹の蚊にさされて足が〝いも虫〟と化していたのであった。ひええ。

オカシサをこえてコワかった。編集部にいる人は大人が多いので蚊にさされるような人間はいない。早くキミも大人になろう。「うそばっかし。アンタだってよく蚊にさされてるくせに」。あ、ペリー、のぞき見したなぁー。へーんだ、お前なんか子供のくせして、お前なんかぁー、プックプクの、ぷーだ。

**とっても子供な編集者**

**数ヵ月前、オスのインコを買ってきたら、数日前にたまごを生んだ。なんだこりゃ？**
**（岩手県　杉　康文）**

♨ えーと、この短い文章の中には、数々の謎がふくまれています。まるで推理小説のようです。

それでは謎を解明いたしましょう。なにしろ、私は長い間インコを飼っていたから、ちょっとばかりくわしいのだ。それも、セキセイインコのほかに、ダルマインコやボタンインコやオカメインコも飼ってたんだぞ。すごいだろー。

ではまず、オスのインコとあるが、証拠はあるのか？　ないでしょー。インコの場合、オトナにならないと性別がわからないのだ。あと、買ってきたのは１羽だけ？　メスのインコは家にいたのかな？

そうか、謎は解けたぞ。初めから家にいたほうがオスで、買ってきたほうが実はメスだったのだ。うーん、ちょっと待って。もしかしたら、そのたまごというのは、たまごではなくて、たまごのように見えるたまごのような、ただのたまだったのかもしれん。

いやー、この謎は深かった！

**首つりっぱなしの編集者**

**さて、月末まで残り20日間を、5,000円でどうしたか？　スーパーでカンパンの大袋を買い、食事のとき５個ずつ食べて我慢したのさ。体重が２キロ減った。**
**（青森県　アッペ堀川）**

♨ ラメンちゃん、ラメンちゃん、14番テーブルご指名です。あーい、いらっしゃい♡　あら、お久しぶり～ん！　元気してたぁ？　最近顔見せなかったんじゃな～い？　どっか別の店に行ってたりしたらラメン、つねっちゃうから♡　なんて、ウ・ソッ♡　ねーえー、水割りちょーだーぃ、グビ、グビ。ふー、おいしーわーぁ。そういえば、仕事のほうはうまくいってるの？　あたしさぁー、そろそろこの店やめようかと思ってんの。でね、銀座で小さな店を開きたいんだ。だから毎日の生活費、切りつめてるわけ。このところの食事なんか、カンパン５個で１日を過ごしてるんだから。っもう、まいっちゃうわ。ほんとに。グビグビッ。そういえばさー、私のまわりにね、酔うと暴れちゃう人が多いのよ。昨日なんかもさぁ、私が酔ってベロンベロンになった後、誰だか知らないけど店の中をメチャクチャにしちゃったのよ。酒グセ悪い人

「ところで、プロジェクトのCは何なんですか？」「おおCは、私がやっている、スナッチャーの研究です。メンバーは私ひとりです」課長が答えた。「そうですか、ほんじゃあいいや」「はあ？」。172へ。

ってキライよ、私。あなたは大丈夫？　それよりさーぁ、水割りおかわりしてい〜い？　おかわりー(大声で)。グビッ、グビグビッ！　ぷはぁー、なんだかあたし、酔ってきちゃった。あ、あなたいいネクタイしてるわね！　ちょっと見せて。ちょっとでいいからさぁ。ねえ……見せろっつってるのがわかんねーのかテメー！　バキッ。「うー」。バタッ。キャーキャー!!「だれか救急車を……」。うるせーんだよ。ボコッ。「あうっ」。バタン。キャー!!　お〜れ〜はぁちょっとネクタイをみせろってゆっただけなのに、パリンッ、コイツがおれのゆーこときかなかったんだから。コイツの責任だよな。な。えっ。なんだとテメー!!　バカッ、ボコッ、ガランガランドスン!!　パリン。あとさー、ペンネーム変えんなよな。わかったか。あー!?「わ、わかびまじた……」。よーし。だったら早く原稿書けよ。バキッ。

**とことん最低な編集者**

**たずら電話が多くて多くて多くて多くて多くて多いよ。**

（鳥取県　吉村　三津夫）

♨そういえば、編集部にもイタズラ電話がよく、かかってくる。数あるイタズラ電話の中から、そーさねー、では、「女子中学生パンツ事件」というヤツを、お話ししてみようかな。

8月中旬のある朝、そう5時ごろだったかな、編集部の直通電話が鳴った。プリプリプリプリ……。「もしもし、MSXマガジンです」

電話に出たのは、ガスコン金矢でありました。以下、その電話上での会話を再現しましょう。

「あのお、もしもし……（かわいらしそうな、女の子の声）」

「はい」

「わたし、中学生なんですけど、あのね、朝起きたら、パンツをはいてなかったんですけど、どうしてでしょうか？」

「はい？　ここは、MSXマガジン編集部ですよ！（強い口調）」

「……」

「もしもし——プツ」

その後の私とガスコン氏との会話であります。

「どうしたんですか？　金矢さん」

「いえね、これこれしかじか」

「えーっ！　それで、何にも話さずに切っちゃったんですか？」

「うん」

「あー、なんてことを。もうちょっと何か、話せばよかったのにい」

「そんなこといったって……」

「そんなシチュエーション、もう一生ありませんよー、ほんとに」

「そうだけどねえ」

ガスコン金矢は、とてもマジメなお方だというのが、今さらのようにわかりました。けだるい朝の、心温まる出来事でした。

**匿名希望の編集者**

**田　中パンチ先生がときどき使う「しおしおのパー」という言葉は、もしや「宇宙怪獣〇×」(ブースカかも)では？　彼はラーメンが大好物で、うれしいときには「パラサノサ」と言ってたと思う。**

（山形県　志田　貴宙）

♨あのなー、キミなー、ちょっと記憶があっちゃこっちゃしているのではないか？　確かに私はギャグ「しおしおのパー」を使うが、これの原典は、ブースカがキメのときに発する、「しおしおのパー」という言葉である。ブースカではないのよ。ブースカなら、まるで極めて乾燥した屁のようではないか。そんなんだと、くさくて難儀。

それでもうひとつ、うれしいときの言葉、「パラサノサ」っていうのは、何じゃ？　これ、ちがう。「バラサ、バラサ」が正しい。

まあ、古いお話だから、こうなってしまうのも、モットモなことだと思うが。うー、キミは何歳かね？　15歳？　そんじゃあブースカの本放送のときは生まれてないもんねえ。しょうがないよね、わさびはあるわよ。あ、このギャグわかる？　え、わかるわかる？　生姜がないから、山葵はあるっつーこっちゃな。しかしこれ前、使った記憶があるなあ。人間の記憶って、あてにならないものよなあ。

**バカの実力者、田中パンチ**

はいはい、夏の間「汗ばんだ手でおたよりを書くと、手とはがきがくっつく」と苦情の申し立てをしていたキミ、もうその言葉は通用しないぞ。ほら、手なんかサラサラでしょーが。今すぐペンを持ち、はがきの上を躍るように書き続けるのだぁー。サラサラサラ、シールズー。

編集部では、読者のみなさまからのご意見をお待ちしております。ホントなんだから、もう。

**あて先**

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSX山芋おろしうずら係

# 来月まで、サラバじゃ!!!

「うるさい。たかがカスナッチャーなんて、ただの化け物じゃないか！」、「だまるんだ」と、オレに手を出そうとした瞬間に、ブラスターが火を吹いた！　トニーが両手でブラスターをしっかり握っていたのだ。170へ。

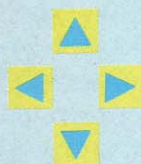
# MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

第2席入賞作品 MSX RAM32K以上
大分県/梅野剛くん

# ザ・タックス

今月のソフコンの入選作は、『ザ・タックス』。ルールはきわめて単純明解、4人プレイ可能で、コンピュータとも対戦できる色鮮やかな陣取りゲームだ。

⬆プレイ中の画面だ。先の先までよんでいかないと、なかなか勝ち抜けないぞ。

## 操作方法

⬅自分の石を置く位置を指定するには、カーソルキーかジョイスティックで。

SPACE

⬅スペースキーかトリガーAで実際に石を置く。取り消しできないから慎重にね。

⬅リターンキーかトリガーBでパス。ただし、どこにも石が置けないときだけ。

## 石の数を競うのだ

このザ・タックス、ルールはいたってカンタン。4人のプレイヤーが白黒赤青に別れて、自分の色の石を置いていきながらその合計を競い合うものだ。全員が石を置けなくてパスしたときに、ゲームは終了。モチロン、石の数が多い方が勝ちというわけだ。

プレイ中は縦、横、斜めのどの方向でも、相手をはさむとパタパタと色が変わって、自分の石になるという具合。うまくすると、2方向ぐらいイッキに自分の石になって気分イイーッ！ 障害物や4色に塗り分けられたオールマイティーの石（みんな勝手に自分の石と見なしてOK）の存在などで、おもしろさが倍増しているぞ。

で、このゲームの構成なんだけど、全部で4つ。悪い王様をクビにするために勝ち抜いていくというストーリープレイ。友だちどうし最高4人での対戦プレイ。自分の好みに合わせて面を作るエディット。何ゲームか行なってその結果を争うペナントと、どれも楽しそうなものばかり。好きなモードで遊んでみよう。

プレイする面の構成もよく考えられていて、ずるずるとハマってしまう。ブロックの位置によって、ある場所がすごく有利になったり、逆に不利になったり。一筋縄ではいかないゲームなのだ。

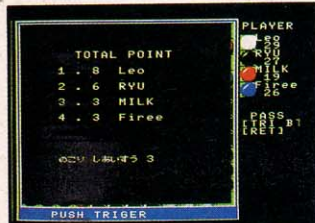
## エディットモードだよ

エディットモードを選ぶと0～19面の範囲で自分だけのオリジナル面が作れるんだ。ここにブロックを置いて、あそこにオールマイティーの石を置くと……という調子で面をエディットしていくんだけど、なかなかどうしてこれが難しい。ゲームがどういう展開になるのか予想をつけにくいから、バランスの取れた、トリッキーな面はなかなか作れないかも。やっぱり複雑でいてそれでヤリガイのある面ができたら最高だね。キミもがんばって、オモシロイ面を作ってみてくれ。

⬆自分の思い通りの面を作ることができるぞ。

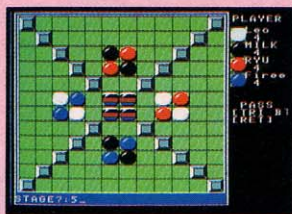
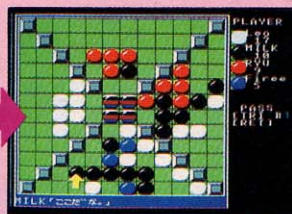
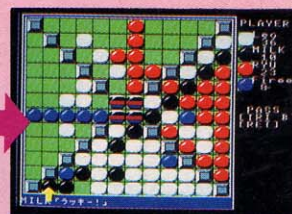
## ペナントレースを勝ち抜くんだ

ペナントレースというと、なんとなく野球を連想してしまうんだけど、野球とは関係ない。これは4人で何ゲームかを行ない、1位から順にポイントを加算していくというもの。最後に一番得点の多い人が勝者になるんだ。これだと、運だけでは勝ち残れないというわけだね。

⬆プレイヤーを登録して、ペナントレースの始まり。ガンバルんだっ！

⬆結果発表。やはりペナントレースは、ホントの実力を持った人が勝つ。

「オレにしゃかりきになってるうちに、課長が撃ってくれた」。スナッチャーは、胸を撃ちぬかれて床であえいでいる。「く、くそう、ジャンカーめ」「わめくな！ 麻薬の取り引きまで手を出しやがって」。171へ。

## 戦況分析しちゃお!

中盤までリードしていてもアレレッ！という間に逆転される経験も何度か。同じテツを踏まないためにも、現在の戦況分析をしてみましょっ。視野を広くして、できるだけ柔軟な頭脳でもってボードをながめると、見えてくるはずだ。

⬆さあ、ゲーム開始だ。はりきっていきましょう。まったく互角なのだ。

⬆中盤戦にさしかかった。白が先行してそれを黒が追いかける状況だ。

⬆オッ！　赤が巻き返して健闘している。こうなると白と赤の勝負かな。

## イッキに逆転をねらえ

このテのゲームに必勝法らしきものがあるのは知っているよね。よくいわれるのは、スミを取るとか、外周にそって取るとかだ。ただザ・タックスでは、単純な正方形のボードじゃなくて、障害物のブロックによっていびつな形をしていたり､スミにオールマイティーの石が置いてあったりと、なかなかセオリー通りにはいかない。逆にいうとそれらをうまく活用すれば、大逆転も可能というわけ。地形(？)を頭にいれて、どこを取ると有利かを考えながらプレイするとうまくいくと思うな。

それでも、大事なところを見逃しているとアッ！　という間に逆転されたりするぞ。そう、目まぐるしく展開が変わっていくので、それについていけないとか、読みが甘いとかで取り返しのつかないような手を打ってしまう。要注意だね。相手のイヤがるところをねらって、何手か先までよんで石を置いていくことが必要なんだ。

コンピュータ相手だと、ある程度思考ルーチンが見えてきて、なれるとだいぶ戦いやすくなる。でも、プレイモードやペナントモードで人間を相手に戦うと、予想しないところへ打ってきてあわてることがあるよ。ウエーン、次にそこへ打とうと思っていたのにー！といってもダメ。コンピュータ2人と人間2人で対戦してみると、結構おもしろいよー。

## TAKERUで好評発売中

このマルチプレイタクティクス『ザ・タックス』は、ブラザーのソフトウエア自販機TAKERUで販売しています。3.5インチのディスク(2DD)版で、価格は2,000円です。

また先月号で紹介した『ラドラの伝説』にバグが発見されました。9月8日から15日の間にソフトを購入された方は、『――MAIN――.P』というファイルの内容を右のリストのように変更してください。9月16日以降の商品は修正済みです。

### ●ごめんなさい

『――MAIN――.P』の変更点です。

リスト変更前

```
1030 ONSTOPGOSUB3250
:STOPON:DEFINTA-Z:DE
FSNGE-G:ONINTERVAL=5
4GOSUB3470
1040 DEFFNE(X)=PEEK(
X)+PEEK(X+1)*256
```

リスト変更後(1040行は削除)

```
1030 DEFINTA-Z:DEFSN
GE-G:ONINTERVAL=54GO
SUB3470:DEFFNE(X)=PE
EK(X)+PEEK(X+1)*256
```

**ザ・タックス** マルチプレイタクティクス
(MSX RAM32K以上)2,000円

## みんな応募してね

グランプリ
賞金30万円
堀井賞・木屋賞10万円

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〟では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は､TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
　　　　　　　②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により､MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア（フロッピーディスク、カセットテープなど）

②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け､保護者の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

### あて先はこちら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

「おとなしくスナッチしてたら、まだカワイイものを。それから、ビルとスーザン。まあ、10年以上はくらう、だろうな。スーザンはどうやら、麻薬常習者のようだし。課長、助かりましたよ。いやはやほんとに」。 END

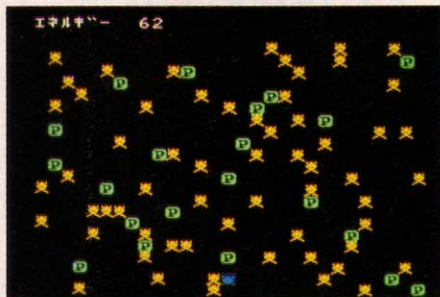
ショート・プログラム・アイランド

# SHORT PROGRAM ISLAND

**短ければいいってもんだ! 今月はプログラムが6本もそろったぞ**

# ショートプログラムだ!

キーボードのタイピングは苦手だよ〜、なんてキミも一安心。とにかく短いプログラムばかりだから、気楽に打ち込んじゃおう。これでもタイプミスが続出するようなら、それはキミの修行不足。両手をキーボードのホームポジションに置いて、練習練習!

## パワーを取って宇宙探検
## スペースアドベンチャー

⬅エネルギーが0になるとゲームオーバー。上手にパワーを取り続け、キミはどこまで進めるか?

MSX・RAM16K以上
by 大石純三

### ●こうして遊んでね

宇宙に果てはあるの? な〜んて疑問に答えを出すべく、広大な宇宙を探検してみよう。次から次へと、うじゃうじゃ出てくる敵をかわしながら、上へ上へと突き進むのだ。

操作は簡単で、カーソルキーの左右で自分のキャラクターを移動させるだけ。エネルギーは100から始まり、1ステップごとに1ずつ減っていく。また、前方不注意で敵とぶつかると、一気に10減ってしまうから注意してね。注意一秒ケガ一生じゃないけど、貴重なエネルギーを無駄にしないためにも、よ〜く前後左右を確認しながらプレイしようね。

減ってきたエネルギーを復活させるには、Pマークのパワーを取る。これはひとつ取るごとに5ずつ増えていくぞ。ただ、敵とパワーが縦につながっているときは、キー操作に十分注意を払おう。せっかくパワーを取ってエネルギーが5増えても、敵とぶつかってしまってはマイナス10。差し引きマイナス5ということになってしまうからね。

で、結局のところ、宇宙の果ては……ないのかな?

### ●改造するならココ

いくたの障害が待ち受ける宇宙探検を、少しでも楽なものにするために、エネルギーの設定を変更してみよう。まず初期値を決めているのが、10行のS=100というところ。これを200や300にすれば、はじめのエネルギーが増えるわけだ。次に40行のS=S−10とS=S+5という部分で、それぞれ敵に当たった場合とパワーを取った場合の処理をしている。このあたりの値をいろいろと変えてみれば、ゲームの難易度も変化するから、自分なりに改造してみようね。

### スペースアドベンチャーLIST

```
10 X=8:Y=22:SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR,1,1:S$=
"":FORI=1TO8:READA:S$=S$+CHR$(A):NEXT:SPRI
TE$(0)=S$:S=100:FORI=64TO71:READA:VPOKEI,A
:NEXT:VPOKE&H2000,&HA1:VPOKE&H2001,&H31:PL
AY"V15L64S3M3000"
20 S=S-1:LOCATE0,0:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ "S:LOCATE0
,2:PRINTCHR$(27)+"L":FORI=0TO2:R=INT(RND(1
)*29):LOCATER,2:PRINT"月":NEXT:R=INT(RND(1)
*29):LOCATER,2:PRINT"年"
30 GOSUB90:K=STICK(0):IFK=3THENX=X+1ELSEIF
K=7THENX=X-1
35 IFX=31THENX=X-1ELSEIFX=0THENX=X+1
40 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5,0:IFS<0THEN60ELS
EV=VPEEK(6144+X+Y*32):IFV=1THENS=S-10:PLAY
"O3GEC"ELSEIFV=8THENS=S+5:PLAY"O6CG":LOCAT
EX-2,Y:PRINT"  "
50 P=P+1:GOTO20
60 CLS
70 LOCATE7,7:PRINT"月 月 月 月 月 月";SPC(48);"G
AME OVER"SPC(49)"SCORE"P:PRINT:PRINTSPC(7)
;"月 月 月 月 月 月"
80 GOSUB90:IFSTRIG(0)THENRUNELSE70
90 RESTORE110:FORI=8TO15:READA:VPOKEI,A:NE
XT:FORI=8TO15:READA:VPOKEI,A:NEXT:RETURN
100 DATA 219,60,126,126,60,90,129,0,126,13
1,217,217,195,207,135,126
110 DATA 219,60,126,106,60,153,102,0,90,60
,126,86,60,24,102,129
```



じゃ、ゲームはこれでお開きかな。じゃあ、全員ひとところに集まってもらうことにいたしましょうか。オレは課長に話をして、ひとつの部屋に全員集まってもらった。さあ、これから謎解きである。136へ進め。

## 押しつぶされたら負け

# ウォールの悲劇

⬅非情にも下からせり上がってくる壁、壁、壁！穴にハマったら逃げ道はないぞ。頑張るんだ。

MSX·RAM16K以上
by 米山和久

### ●こうして遊んでね

宇宙探検を究めたら、心機一転地底(？)探検に出発しよう。今度はスペースアドベンチャーとは逆に、下から上へとスクロールするゲーム。次々とせり上がってくる壁を避けながら、どれだけ地底深く進んでいけるかを競おうというものだ。

キー操作はカーソルの左右だけ。壁にぶつからないように、キャラクターを移動させようね。壁を避けそこなうと、ドンドン上にスクロールしていくぞ。そして、そのまま抜け出せないでいると、画面の外に押し出されてゲームオーバーになってしまうというわけ。

このゲームをプレイする上で気をつけなくちゃいけないのは、絶対に穴にはハマらないということ。自分のキャラクターは左右にしか移動できないので、両側を壁に囲まれてしまうと身動きが取れなくなってしまう。あっあっあっ、とかいってる間に、あっさりと壁に押しつぶされてしまうよ。

⬆キャラクターが画面の上までいってしまうとゲームオーバーだ。

### ●改造するならココ

穴にハマったままゲームオーバーになってしまうのは、なんとも悔しいので、ルールを変更するためのアドバイスを少し。

たとえば、壁の厚さが1キャラクタのものに限って、1回のゲーム中に3回まで壁を壊せるようにしてみてはどうだろう。これなら穴にハマるにしても場所さえ選べば（つまり穴の底にあたる壁が1キャラクタのところ）、ゲームを続けることが可能になるわけだ。

また全般に単調な進行なので、スコアに応じて壁の色を変えてみてはいかがかな？　SCという変数がスコアを表わしているから、ここに注目してプログラムを変更してみよう。1,000点ごとに壁の色が変われば、けっこうやる気も出てきそうだね。

### ウォールの悲劇LIST

```
10 SCREEN 1,0,0:COLOR 10,1,1:CLS
20 WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z
30 DIM A$(14):GOSUB 280
40 X=15:Y=11:SC=0:GOSUB 250:GOSUB 220
50 A=RND(-TIME):PLAY"S10M3000L3206CEGB"
60 FOR I=0 TO 3000:NEXT
70 S=STICK(0) OR STICK(1):V=6144+X+Y*32
80 IF S=3 AND VPEEK(V+1)=32 THEN X=X+1
90 IF S=7 AND VPEEK(V-1)=32 THEN X=X-1
100 GOSUB 220
110 LOCATE 0,22:PRINT"a";:FOR I=0 TO 5
120 PRINT A$(RND(1)*15);:NEXT:PRINT"a";
130 V=6144+X+Y*32
140 IF VPEEK(V)=97 THEN Y=Y-1:GOSUB 220
150 IF Y<0 GOTO 180
160 SC=SC-(SC<30000):GOSUB 250
170 GOTO 70
180 LOCATE 11,10:PRINT"GAME OVER";
190 PLAY"BGEC"
200 FOR I=0 TO 7000:NEXT:CLS
210 GOTO 40
220 PUT SPRITE 1,(X*8,Y*8),15,1
230 PUT SPRITE 2,(X*8,Y*8),5,2
240 RETURN
250 POKE &HF3B1,24:LOCATE 10,23
260 PRINT USING"SCORE #####0";SC;
270 POKE &HF3B1,23:RETURN
280 FOR I=1 TO 2:A$=""
290 FOR J=0 TO 7:READ B$
300 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
310 NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
320 FOR I=0 TO 7:READ A$
330 VPOKE 97*8+I,VAL("&H"+A$)
340 NEXT
350 VPOKE BASE(6)+6,&HF1
360 VPOKE BASE(6)+7,&HF1
370 VPOKE BASE(6)+12,&H61
380 FOR I=0 TO 14:READ A$(I):NEXT
390 FOR I=&H180 TO &H2D7
400 VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)¥2
410 NEXT
420 RETURN
430 DATA 00,00,66,42,42,66,00,00
440 DATA 3C,7E,FF,DB,DB,FF,7E,3C
450 DATA E7,E7,E7,00,7E,7E,7E,00
460 DATA "a    "," a   ","  a  "
470 DATA "   a ","    a","aa   "
480 DATA " aa  ","  aa ","   aa"
490 DATA "a   a"," a a ","a a a"
500 DATA "     ","     ","     "
```

スーザン・村岡がスナッチャーだと考えたキミは107へ。トニー・キャニングがスナッチャーだと思うキミは123へと進め。このあたり、運命の別れ道か？

特殊工作員養成ソフト

# BOMBバトル

⬅爆弾をコッソリ仕掛けて敵を吹き飛ばすのだ。でも、自爆しないようにくれぐれも注意ね。

**MSX・RAM16K以上**
by 米山和久

## ●こうして遊んでね

お互いに見えない爆弾を仕掛けて、敵を吹き飛ばしてしまおうという、ちょっぴり不穏な感じが漂うゲーム。画面左に表示される青いキャラクターがプレイヤー１で、カーソルキーで移動しながら、スペースキーで爆弾をセットする。赤はプレイヤー２で、操作はジョイスティック。爆弾のセットにはトリガーボタンが対応する。

一度に仕掛けられる爆弾は、最高３個まで。それぞれ一定時間が経過後に爆発するようになっている。ここで注意しなければならないのは、間違っても自分がセットした爆弾に吹き飛ばされないってこと。自爆しちゃったら恥ずかしいでしょ？　一度の爆発が及ぼす範囲は意外と大きいから、あらかじめそのエリアを把握しておこうね。また、壁をとおり抜けることはできないけど、爆破することは可能。行く手をふさぐ邪魔な壁はドンドン壊してしまえ。

## ●改造するならココ

まずは爆弾が爆発するまでの時間を変えてみよう。これを設定しているのは30行のH＝30という部分だ。この値を大きくすれば爆発までの時間が延び、小さくすると短くなる。でもあまり短くすると、自分が爆弾をセットしてから逃げ出す時間がなくなっちゃうよ。

また、ゲームを少し易しくするために、爆弾をセットしたときにBEEP音を鳴らしてみよう。それには290行と300行のはじめに、それぞれBEEPというコマンドを追加すればOKだ。

## BOMBバトルLIST

```
10 SCREEN 1,0,0:COLOR 11,1,1:CLS
20 WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z
30 GOSUB 540:H=30:DIM X(H),Y(H),F(H)
40 X=3:Y=11:M=28:N=11:W=0:R=2:F=0:FF=0
50 FOR I=0 TO H:F(I)=0:NEXT
60 GOSUB 500:GOSUB 310
70 PLAY"S10M5000L3206CECECEGB"
80 FOR I=0 TO 3000:NEXT
90 S=STICK(0):SS=STICK(1) OR STICK(2)
100 T=STRIG(0):TT=STRIG(1) OR STRIG(2)
110 V=6144+X+Y*32
120 X=X-(S=3)*(X<28)*(VPEEK(V+1)=32)
130 X=X+(S=7)*(X>3)*(VPEEK(V-1)=32)
140 Y=Y+(S=1)*(Y>3)*(VPEEK(V-32)=32)
150 Y=Y-(S=5)*(Y<19)*(VPEEK(V+32)=32)
160 V=6144+M+N*32
170 M=M-(SS=3)*(M<28)*(VPEEK(V+1)=32)
180 M=M+(SS=7)*(M>3)*(VPEEK(V-1)=32)
190 N=N+(SS=1)*(N>3)*(VPEEK(V-32)=32)
200 N=N-(SS=5)*(N<19)*(VPEEK(V+32)=32)
210 IF T AND F<3 THEN GOSUB 290
220 W=(W+1) MOD H
230 IF TT  AND FF<3 THEN GOSUB 300
240 W=(W+1) MOD H:GOSUB 310
250 IF F(R) THEN GOSUB 350
260 R=(R+1) MOD H
270 IF F(R) THEN GOSUB 350
280 R=(R+1) MOD H:GOTO 90
290 X(W)=X:Y(W)=Y:F(W)=1:F=F+1:RETURN
300 X(W)=M:Y(W)=N:F(W)=2:FF=FF+1:RETURN
310 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0
320 PUT SPRITE 1,(X*8,Y*8),5,1
330 PUT SPRITE 2,(M*8,N*8),15,0
340 PUT SPRITE 3,(M*8,N*8),8,1:RETURN
350 FOR I=0 TO 6:LOCATE X(R)-3,Y(R)-3+I
360 PRINT"hhhhhhh";:NEXT
370 PLAY"C":A=0:B=0
380 IF VPEEK(6144+X+Y*32)=104 THEN A=1
390 IF VPEEK(6144+M+N*32)=104 THEN B=2
400 IF A+B=1 THEN P=2:GOTO 450
410 IF A+B=2 THEN P=1:GOTO 450
420 IF F(R)=1 THEN F=F-1 ELSE FF=FF-1
430 FOR I=0 TO 6:LOCATE X(R)-3,Y(R)-3+I
440 PRINT SPC(7);:NEXT:F(R)=0:RETURN
450 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 8,10
460 PRINT"WINNER PLAYER";P;:PLAY"BGEC"
470 FOR I=0 TO 10000:NEXT
480 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209)
490 NEXT:RETURN 40
500 CLS:FOR I=0 TO 100
510 LOCATE RND(1)*32,RND(1)*23
520 PRINT"a";:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT" "
530 LOCATE M,N:PRINT" ";:RETURN
540 FOR I=0 TO 1:A$=""
550 FOR J=0 TO 7:READ B$
560 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
570 NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
580 FOR I=0 TO 1:READ A
590 FOR J=0 TO 7:READ A$
600 VPOKE A*8+J,VAL("&H"+A$)
610 NEXT:NEXT
620 VPOKE &H200C,&H75:VPOKE &H200D,&HE1
630 FOR I=&H180 TO &H2D7
640 VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)¥2
650 NEXT:RETURN
660 DATA 00,00,66,42,42,66,00,00
670 DATA 3C,7E,FF,DB,DB,FF,7E,3C
680 DATA  97,FE,FC,FC,FC,FC,FC,80,00
690 DATA 104,55,AA,55,AA,55,AA,55,AA
```

トニーには、確かに、彼はスナッチャーではないという確証はなかった。が、彼がスナッチャーだという根拠もどこにもなかった。ほかの連中の反応を見るという意味もあったのだが、やはりオレの失敗だった。175へ。

## 孤独な2人の非情な戦い
# MSX真昼の決闘

⬅戦いは常に無情なもの。これが原因で友だちとケンカしないように、仲良くプレイしてね。

MSX·RAM16以上
by MASA

## ◉こうして遊んでね

そこは異様な世界だった。青い地面は水中ではなく、緑の植物はトゲのないサボテン。木もなく水もなく、動物はまったくいない。空を見上げれば星が輝いているが、夜というわけではない。視界は十分きく。しかし、まったくの無音の世界だ……。

そんな世界に2人のガンマンが迷い込んできた。もう食糧も残り少ない。2人で生きていくのは無理だ。良きライバルであり、良きパートナーであった2人は、ただ1人が生き延びるための非情な戦いをはじめた。

というわけで、コンピュータゲームの世界ではレトロの感もあるガンマンの登場だ。左のキャラクターはカーソルキーで移動し、スペースキーで弾を発射。右はジョイスティックでプレイし、トリガーボタンでライフルを撃つ。画面の中にあるサボテンは、弾が当たるごとに消えていくけど、これをうまくバリアがわりに活用すれば、勝利はキミの頭上に輝くかもしれないぞ。

……そして、ついに決着はついた。ただ1人生き残ったガンマンは相棒を埋め、十字架を立てて祈った。しかし、この異様な世界から彼が無事に脱出できたか、それはだれにもわからない。

## ◉改造するならココ

たった1発弾が当たっただけで、あっさりと死んでしまうのもつまらないので、3発当たったら死ぬというようにプログラムを変更してみよう。

まず140行のGF=0という部分をG1=3:G2=3に変えてみる。次に440行のW=1:GF=1と520行のW=0:GF=1の部分を、それぞれG1=G1−1、G2=G2−1というように変更しよう。最後に460行のGF THEN 560を、G1=0 THEN W=1:GOTO 560に。そして540行のGF THEN 560をG2=0 THEN W=0:GOTO 560という具合に直せばOKだ。

変更する部分が多いから、打ち間違いのないように注意してタイプしようね。

### MSX真昼の決闘LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 KEY OFF:COLOR 15,4:GOSUB 630
120 VPOKE &H2016,&HF3:A=RND(-TIME)
130 B$=CHR$(31)+STRING$(4,CHR$(29))
140 X1=2:Y1=3:X2=27:Y2=17:X3=0:X4=0:GF=0
150 REM ●●●●●●● DESERT!
160 CLS:FOR I=0 TO 9
170 X=INT(RND(1)*5)*5+3
180 Y=INT(RND(1)*3)*5+2
190 LOCATE X,Y:PRINT "  ｱ "+B$+"ｱ ｱｱ"+B$+"
ｱｱｱ "+B$+"  ｱ "
200 NEXT:LOCATE 4,0:PRINT "THE GUNMANS BAT
TLE!"
210 PLAY "V15T255L804CREFDRGA05C04BGA05C1"
,"V13T255L802CRECECECEAGFED1"
220 REM ●●●●●●● MAIN
230 K=STICK(0)
240 VX=(K=3)*(X1<29)-(K=7)*(X1>2)
250 VY=(K=5)*(Y1<21)-(K=1)*(Y1>2)
260 V=VPEEK(&H1820+(X1+VX)+(Y1+VY)*32)
270 IF V<>32 THEN VX=0:VY=0
280 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
290 K=STICK(1)
300 VX=(K=3)*(X2<29)-(K=7)*(X2>2)
310 VY=(K=5)*(Y2<21)-(K=1)*(Y2>2)
320 V=VPEEK(&H1820+(X2+VX)+(Y2+VY)*32)
330 IF V<>32 THEN VX=0:VY=0
340 X2=X2+VX:Y2=Y2+VY
350 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8),10,0
360 PUT SPRITE 1,(X2*8,Y2*8),15,1
370 IF STRIG(0) AND X3=0 THEN X3=X1-1:Y3=Y
1:PLAY "L1603CED","L1602EDC"
380 IF STRIG(1) AND X4=0 THEN X4=X2-1:Y4=Y
2:PLAY "L1603CED","L1602EDC"
390 FOR I=0 TO 2
400 IF X3=0 THEN I=2:GOTO 460
410 V=VPEEK(&H1802+X3+Y3*32)
420 LOCATE X3,Y3:PRINT " _"
430 IF V<>32 OR X3>29 THEN LOCATE X3,Y3:PR
INT "  ":X3=0:GOTO 400
440 IF X3=X2-1 AND (Y3=Y2 OR Y3=Y2+1) THEN
 W=1:GF=1:X=X2:Y=Y2
450 X3=X3+1
460 NEXT:IF GF THEN 560
470 FOR I=0 TO 2
480 IF X4=0 THEN I=2:GOTO 540
490 V=VPEEK(&H1801+X4+Y4*32)
500 LOCATE X4,Y4:PRINT "_ "
510 IF V<>32 OR X4<2 THEN LOCATE X4,Y4:PRI
NT "  ":X4=0:GOTO 480
520 IF X4=X1 AND (Y4=Y1 OR Y4=Y1+1) THEN W
=0:GF=1:X=X1:Y=Y1
530 X4=X4-1
540 NEXT:IF GF THEN 560
550 GOTO 220
560 REM ●●●●●●● WINNER IS ???
570 PLAY "V15T255L804CGFGAFEDC1","V13T255L
803GFEDFEDC1"
580 PUT SPRITE W,(X*8,Y*8),8,2
590 LOCATE 10,10:PRINT "GAME OVER!"
600 LOCATE 10,13:PRINT "WINNER :";2-W
610 IF STRIG(0) THEN 610
620 IF STRIG(0) THEN 140 ELSE 620
630 REM ●●●●●●● CHARACTER
640 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 680
650 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
660 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
670 NEXT:GOTO 640
680 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
690 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
700 FOR I=0 TO 15
710 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
720 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 680
730 DATA 7,11122CC2232C1212,END,
740 DATA 0,3E3E7F00323E003F7F7F7F007F7B797
D,0020C000000000F7F6006000000000080
750 DATA 1,000403000000000EF6F00060000000000
1,7C7CFE004C7C00FCFEFEFE00FEDE9EBE
760 DATA 2,030202027E40407E020202020F3F7FF
F,C04040407E02027E40404040F0FCFEFF
770 DATA 5963,
```



薄れていく意識の中で。トニーよりも、さらに疑わしき人物がいたはずだ。まず、そいつに疑問を投げかけてやるべきだったな。今から反省しても、遅いか。ははは。それじゃ、おやすみ。 END

## 秋の運動会シーズン到来

# タコイカつなひき

⬅タコとイカの勝負はどっちが勝つのかな？ やっぱり足の数がものをいうのだろうか。ウーム。

MSX・RAM16K以上
by MASA

## ●こうして遊んでね

秋といえば食欲の秋、読書の秋、紅葉の秋、向井亜紀、八代亜紀。んんん？ しかし、なんといってもスポーツの秋。運動会、体育祭のシーズンが来たのだ。

そんなわけで、海の中の運動会ではタコとイカがつなひきをはじめたぞ。足の数はタコが８本、イカは10本と、イカがちょっぴり有利みたいだけど、勝負はゲタを履くまでわからない。気合を入れてプレイしてみよう。

タコチームはカーソルキーの左右を、イカチームはジョイスティック１のトリガーボタン１、２を交互に連打することで、つなを引っ張ることができる。ジョイスティックの連射機能を使って、ズルをするなんてことはできないぞ。

つなをズルズルズルと、自分の陣地深くまで引っ張り込んだら、勝ったチームの応援団がとび跳ねてゲームオーバー。リプレイにはスペースキーを押してね。

## ●改造するならココ

タコとイカのキャラクターを定義しているのは、590行と600行のデータ文。そして次の610行と620行には、ゲームには使われていないんだけど、タコと書かれた旗とイカと書かれた旗がすでに定義されている。これらはスプライト番号の２と３で呼び出すことができるから、プログラムに自信のある人なら、それぞれの応援団の上にでも表示してみてはいかがかな。

また、どちらかが勝ったときの処理は400行から450行で行なっているからね。

## タコイカつなひきLIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,3:WIDTH 32
110 KEYOFF:COLOR 15,4
120 GOSUB 480
130 REM ●●●●●●● GROUND
140 CLS:LOCATE7,17:PRINTSTRING$(18,"ｱ")
150 FOR I=0 TO 1
160 PUT SPRITE 4+I,(I*40+ 50,60), 8,0
170 PUT SPRITE 6+I,(I*40+160,60),15,1
180 NEXT
190 LOCATE 9,2:PRINT "つ な ひ き ゲ ー ム"
200 TH=0:IH=0:X=15:TX=76:IX=136
210 PLAY "V15T200L805CGFEGA06C05BABA2","V1
3T200L803CEDFAGFEFEC2
220 REM ●●●●●●● START!
230 LOCATE X- 1,17:PRINT "ｱｲｱ"
240 LOCATE X-10,17:PRINT " ｱ"
250 LOCATE X+10,17:PRINT "ｱ "
260 PUT SPRITE 0,(TX,120), 8,0
270 PUT SPRITE 1,(IX,120),15,1
280 IF ABS(15-X)>4 THEN 360
290 K=STICK(0):S=STICK(1)
300 M=0:IF K=7 AND TH=0 THEN M=-2:TH=1
310 IF K=3 AND TH   THEN M=M-2:TH=0
320 IF S=7 AND IH=0 THEN M=M+2:IH=1
330 IF S=3 AND IH   THEN M=M+2:IH=0
340 TX=TX+M:IX=IX+M
350 X=TX¥8+6:GOTO 220
360 REM ●●●●●●● GAME SET
370 PLAY "ER16ER16EG06C05A1"
380 IF X<15 THEN W=4:WC=0:N=50:S=8 ELSE W=
6:WC=1:N=160:S=15
390 FOR C=0 TO 4
400 FOR I=0 TO 6:FOR L=0 TO 1
410 PUT SPRITE W+L,(L*40+N,60-I*I),S,WC
420 NEXT L,I
430 FOR I=6 TO 0 STEP -1:FOR L=0 TO 1
440 PUT SPRITE W+L,(L*40+N,60-I*I),S,WC
450 NEXT L,I,C
460 IF STRIG(0) THEN 460
470 IF STRIG(0) THEN 130 ELSE 470
480 REM ●●●●●●● CHARACTER
490 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 530
500 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
510 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
520 NEXT:GOTO 490
530 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
540 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
550 FOR I=0 TO 15
560 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
570 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 530
580 DATA ｱ,0000000000BB55EE,ｲ,6699895224BB
55EE,END,
590 DATA 0,071F3F3F7F7F7F3F1F0F1F3636644
C,E0F88C6464A7FFFFFCF8F8FCD6D69399
600 DATA 1,0000010300010307091 93F3F15A5A94
A,2070F0F8E0E0E0F03038F8FC51525A44
610 DATA 2,010EF0C5CED8CBC8C8CBD0C1CEF0C0C
0,8061130D01B10D018121358D61120C00
620 DATA 3,F0CEC1C0C1CED2C2C2C2C0F0CEC1C
0,0619E101911D752525254501071BE000
630 DATA 5963,
```

ブラスターの光は、アランの胸に穴を開けた。「ぐう」スーザンが気絶した。「状況証拠しかなかったが、追いつめていけば、行動に出ると思ったからね。ま、大バクチさ。しかし、これで終わったわけじゃないよな」。177へ。

## 有名ピアニストを目指せ
# 音感テストゲーム

音感テスト

(C) 1988/07/25 by H.Adachi

*** OCTAVE (0~8) ? 4

-? ■

⬅ピーンとかポーンなんて音を聞きながら、絶対音感を養ってみよう。10問中何問正解できるかな。

MSX・RAM16以上
by 安立浩

### ●こうして遊んでね

子供のころからピアノなどを習っていた人は、絶対音感というものが身についているんだそうな。でも、音楽などとはまったく無関係に育ってきた人には、これほど難しい問題はないだろうな。今月最後のプログラムは音感テスト。コンピュータが発する音を聞いて、それを当てるというものだ。ダメでもともと。頑張ってプレイしてみようか。

プログラムを実行するとタイトルが表示され、オクターブを聞いてくる。はじめは無難に3か4を指定しよう。ちなみに1は低く8は高いオクターブになっている。また0を入力すると、1から8オクターブの範囲で任意に音を発するから、よほど音感に自信のある人向きかな。

答えはA～Gの記号と＃記号の組み合わせで入力する（フラットは使えないから注意して）。リターンだけ押すと同じ音をもう一度聞けるからね。最後にキミのレベルが表示され、テストは終わり。

### ●改造するならココ

1回に出題される問題の数を変えるには、300行のNN＝10の値を変えてみよう。でも50とかにしちゃうと、ゲームをしているうちに飽きてきちゃうから気をつけてね。また、340行をなくすと、半音高い音（つまり＃のついた音）が出題されなくなるから、正答率が少しはアップするかな。

それから、これは改造ということではないんだけど、裏技をひとつ。タイトルが表示されオクターブの入力待ちの状態になったときに、カーソルをいろいろな位置に動かしてみよう。タイトルが変化するぞ。

## 音感テストゲームLIST

```
100 '---INITIALIZE
110 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
120 SCREEN 0,,1:WIDTH 36:KEYOFF
130 PLAY"M2000S1T255L1604"
140 '---TITLE
150 FOR I=1 TO 5:READ A
160 FOR J=3 TO 14:LOCATE A,J,1
170 READ A$:A$=RIGHT$(STRING$(7,"0")+BIN$(
VAL("&H"+A$)),8)
180 PLAY CHR$(ASC("C")+RND(1)*5)
190 FOR B=1 TO 8+4*(I=5)
200 PRINT CHR$(28-(MID$(A$,B,1)="1")*227);
210 NEXT B,J,I
220 LOCATE 4,18,0
230 PRINT"(C) 1988/07/25  by H.Adachi"
240 LOCATE 0,23
250 '---OCTAVE SELECT
260 INPUT"*** OCTAVE (0~8) ";OC
270 IF OC<0 OR OC>8 THEN 260
280 PRINT:PRINT
290 '---ONKAN TEST
300 NN=10:HP=0:PLAY"M10000S1T60L4"
310 FOR I=1 TO NN
320 IF OC THEN A=OC ELSE A=RND(1)*8+1
330 A$=CHR$(RND(1)*7+ASC("A"))
340 IF RND(1)>.5 THEN A$=A$+"#"
350 IF A$="E#" THEN A$="F"
360 IF A$="B#" THEN A$="C"
370 PLAY"O"+STR$(A)+A$
380 LOCATE 0,22:PRINT SPC(L+3);CHR$(13);
390 LINEINPUT"-? ";B$
400 L=LEN(B$):B1$=LEFT$(B$,1)
410 IF L<1 OR L>2 OR B1$<"A" OR B1$>"G" OR
 (L=2 AND RIGHT$(B$,1)><"#") THEN 370
420 LOCATE 6,22
430 IF A$=B$ THEN PRINT": <<< YES >>>":HP=
HP+1 ELSE PRINT": <<< NO >>> : ";A$
440 PRINT:NEXT
450 PRINT USING" ATARI=###/### ---->###%";
HP;NN;HP/NN*100
460 PRINT:PRINT" 「 ";
470 ON HP/NN*5+1 GOSUB 510,530,550,570,590
,610
480 PRINT"。」":PRINT
490 GOTO 250
500 '---MESSAGE
510 PRINT"ミ・ミ・ク・ソ ツマッテルヨ。 キット";
520 RETURN
530 PRINT"マダ マダ ダメダニャー";
540 RETURN
550 PRINT"マァー マァー ダ。 モウスコシ ガンバレヨ";
560 RETURN
570 PRINT"ナカ ナカ イイセン イッテルゾ";
580 RETURN
590 PRINT"オシイ オシイナー。 アト モウチョット ダッタノニ";
600 RETURN
610 PRINT"キミハ キョウカラ プロデ ヤッテイケル。 カモヨ";
620 RETURN
630 '---TITLE DATA
640 DATA  0,10,10,7C,28,28,FE,00,7C,44,7C,
44,7C
650 DATA  8,05,7F,42,BB,83,BB,A9,B9,00,AA,
A0,9F
660 DATA 18,00,00,70,00,00,F8,20,20,40,40,
80,00
670 DATA 24,00,00,F8,08,10,30,20,50,50,88,
88,00
680 DATA 31,00,00,80,80,80,80,C0,A0,90,80,
80,00
```



「ビル・オサリバンに、気絶しているスーザン・村岡。いずれ麻薬班から、手入れがあると思うよ。スナッチャーのアランに、麻薬の密輸のこと、押さえられてたのかい？ リンダの死はそのみせしめだったのかねえ」(完)

# EDITORIAL

次号では、ちょっとばかり、趣を変えて、MSXというもの、そして、MSX2+について、いろいろと真剣に、考えてみたいと思っている。だから特集がそれ、ということだな。そしてほかにもいっぱい企画はあるが、今はないしょ。


## STAFF

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人・編集長 ―― 小島　文隆
副編集長 ―― 塩崎　剛三　河野真太郎　加川　良
編集スタッフ ―― 宮野　洋美　藪　暁彦　金井　哲夫
金矢八十男　田中富美子　新井　創士
船田　巧　唐木　緑　樹村　頼子
水野　慶治　浜村　弘一　伊東　みか
下山　牧子　金田一　健　高橋久美子
渡辺　妙子　宮川　隆　五十嵐久和
宮地　千里　大塚由利子　川村　篤
入澤　貴志　有沢　清子　伊藤　雅敏
鈴木　弘明　都竹　喜寛　山田美恵子
二木　康夫　斉藤　伸　鈴木　賢一
森本　真理　渡辺　江里　本田　文貴
江守　依子　中村　優子　清水早百合
小倉　倫子　松本　隆一　高橋　敦子
田川　実　菅沢美佐子
制作スタッフ ―― 本間　智嗣　荒井　清和　山田　康幸
田宮　朋子　佐藤　英人　浜崎千英子
刑部　仁　小山　俊介　小林　昌子
河野　輝幸　前田実穂子
編集協力 ―― 上野　利幸　山口　裕生　青柳　昌行
田中　芳洋　土方　幸和　林　大紋
可徳　剛　高橋　義信　藤木　清輝
渋谷　洋一　柴田　英春　川村　和弘
伊藤　裕　藤高　信博　斉藤　裕史
折原　光治　三井　徳久　神谷　正樹
大森　穂高　三須　隆弘　山田　裕司
鳥田　雄人　下田　春彦　小栗　恭也
林　英明
制作協力 ―― 三輪　悦子　admix　スタジオB4
CYGNUS　渡辺　葉子　秋本由喜子
内山　泰秀
アメリカ在住 ―― トム・ランドルフ
フォトグラフ ―― 水科　人士　八木澤芳彦
イラスト ―― 佐久間良一　桜　玉吉　桜沢エリカ
宮嶋美奈子　もろが　卓　及川　達郎
大賀　葉子　岩村　実樹　なかのたかし
水口　幸広　望月　明


## 情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！ MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために、〝MSXマガジン情報電話〟を開設しているのだ！ 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京
☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

**MSXマガジン 12月号は 11/8 発売！ 予価 420円**

おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキーMSXマガジン編集部「○○○」係

昭和59年2月6日第三種郵便物認可
編集人 小島文隆
107 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・4505(編集部)
雑誌 12081-11
Printed in Japan 大日本印刷